IBM PC AMIGA
ATARI C64
SEGA

GURU

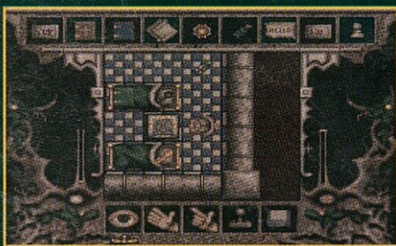
94/11

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga
Bump & Burn
Universe
Body Blows
Skeleton Krew



Kid Chaos
Valhalla



IBM PC
Wolfpack
Centr. Intelligence



198 Ft

A GURU legyen veletek!

Intro

Jó reggelt mindenkinek!

Hogy mitől jó ez a reggel, azt nem tudjuk, de mindenesetre ma is felkelt a nap, így jogos a köszönés. Ismét itt a GURU Time ideje, lássuk mit is találtok a számban. Legnagyobb sajnálatunkra a SEGA rovat megszűnt a GURU-ban, nem volt igazán érdemes tovább folytatni a JOYPAD megléte miatt. Felkérünk minden konzolt szerető olvasót, hogy ezentúl az újságosnál a JOYPAD-ot kérje, garantáltam ugyanazt kapja, mint amit a SEGA rovat hasábjain megszokott, ráadásul egy "kicsit" nagyobb terjedelemben. A támadt űr betöltésére több ötletünk is támadt ezek közül most kettőt valósítottunk meg. Új rovatként egy elméleti síkú programozási rovat indul, mely PC-s és Amigás olvasóinkat is valószínűleg érdekelni fogja, márcsak azért is, mert főleg algoritmus szintem fog foglalkozni néhány érdekesebb programozási feladattal (pl. tömörítés, titkosítás stb.). A másik rovat a film rovat kiterjedését hozta magával, az eddig csak nyúlfarknyi hírek ezentúl egy oldalt kaptak a GURU hasábjain. Főleg a hazai bemutatók között fogunk csemegézni, ezzel egy kicsit elősegítve a szabadidő hasznosabb eltöltését.

Régebben már jeleztük, hogy van esély rá, hogy idén is lesz Computer Karácsony. Nos, a remények beteljesültek, többek között találkozhattok velünk is december 10-11.-én megrendezésre kerülő rendezvényen a Puskin utcában.

Jelen szám egyébként inkább az Amigás leírások irányába tolódott el, egy kicsit reménykedünk benne, hogy a már majdnem elsiratott gép ismét feltámad és újra régi fényében fog tündökölni. Egyébként sokasodnak a bíztató jelek evvel kapcsolatban, úgy néz ki, hogy végre gazdára lelt a nagy cég, sőt még egy hamarosan megjelenő új gépről is szállingóznak némi, igaz még eddig meg nem erősített információk. Mi mindenesetre reménykedünk benne, nem szabadna, hogy eltűnjön az idők forgatagában egy ilyen remek gép. Nem is szaporítjuk tovább a szót, jó szórakozást a novemberi számhoz.

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék



Woodruff

Újdonságok

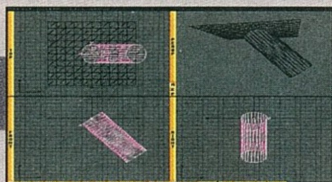

Bump & Burn

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás


Ray-Tracing rovat

Grafika


Demologia

Állandó rovatok


A címlapon: Universe/Core

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:
Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2558/11-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Woodruf

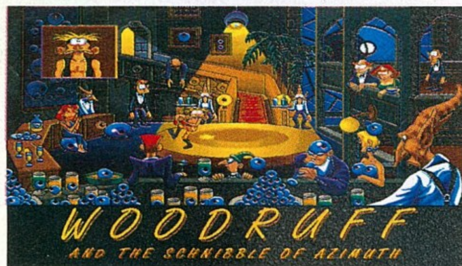
Vajon mi jut eszébe egy átlagos földi halandónak, amikor megkérdezik, melyik a kedvenc koktélja? A "tudatlanok" azonnal különféle italcsodákról kezdenek el beszélni. De mi történik, ha ezt a kérdést egy vérbeli számítógépes gamernek teszik fel? Nos, a válaszok nagy része valószínűleg a Gobli(i(i))ns-ra fog vonatkozni.

No igen, a Coktail Vision egyik legnagyobb dobása ez a játék volt, ami méltán lett híres egetrengető idiotizmusáról. De mi lesz most, hogy elérkeztünk a magányosan ácsorgó i betűhöz? Nulla darab hőssel mégsem lehet kalandozásra indulni. Hát, akkor csak egy megoldás maradt: megalkották Woodruffot.

A történet a sötét jövőbe kalauzol el minket. Hosszú évekkel egy pusztító atomháború után az emberiség visszatér a Föld felszínére, aholis egy csöndes és békés fajt, a Boozookokat találják.

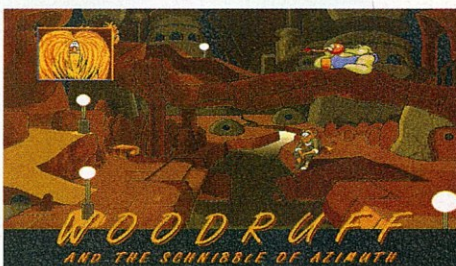












Ebben a világban kell segítenünk ifjú hősünket, Woodruffot, hogy megtalálja ártatlanul megölt játékmackója kegyetlen gyilkosait.

A demo verziót megtekintve - ami egy CD-n érkezett a Last Dynasty előzetesével együtt - arra a következtetésre kellett jutnom, hogy a Coktail Visionnak nem vált kárára, hogy bekerültek a Sierra cég ölelő karjai közé. Bár az alapok megmaradtak (az irányítás és a grafika stílusa), mégis egy rakás új ötlettel gazdagodott a játék Goblinsékhez képest. Hogy csak az egyik legeredetibbet említsem, főhősünk némi-nemű metamorfózisra is képes, így aztán nem kell csodálkozni, amikor egyszer csak kisbabává változik, vagy évszázados öregemberré, esetleg... csábító pillantásokat lövelő nő lesz belőle. Egyébként a játéknak két verziója is lesz: egy CD-s SVGA, és a lemezes VGA. (Természetesen a CD verzióban minden karakter a saját hangján szólal meg.)

Last Dynasty

Az imént említettem még, hogy a lemezen helyt kapott még a Last Dynasty is. Ez egy interaktív mozi lesz, tele akcióval és kalanddal. Teljes képernyős nagyfelbontású űrcsatákban vehetünk részt, egy a Földön nevelkedett fiatalember szerepében, akit belerángattak egy kozmikus háborúba, hogy megmentse a Végső Tudást a Gonosz Mesterektől.

A játék csak CD-n fog megjelenni (kettőn), ami nem is csoda, hiszen több száz, profi színészekkel készített filmrészletet, digitalizált képeket, és beszédet fog tartalmazni.

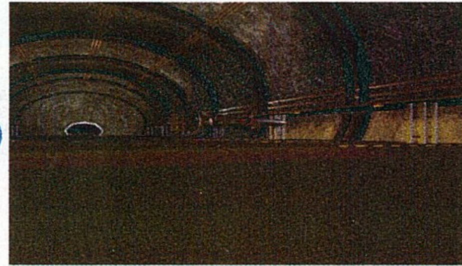
A zene pedig... Hát az valami félelmetesre sikerült. Ilyet én még az életbe nem hallottam! Legalább tízszer végighallgattam egymás után, miközben a fel-felvillanó animációkat figyelve teljesen olyan érzésem volt, mintha moziban ülnék. Csak egyetlen dolog nem tetszett az előzetesekben. Mindarra, hogy ezt láthassam, egész novemberig kell várnom. Hogy fogom én ezt kibírni?!

Created By CV Rainbird









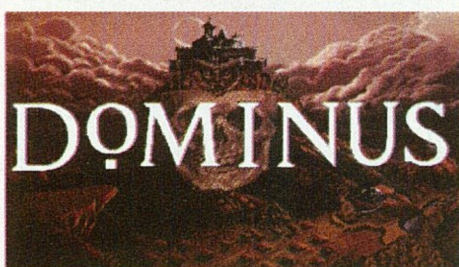


Dominus

Egy újabb nagy dobás készülődik a US Gold stúdiójából, mely Dominus névre fog hallgatni. Alapvetően egy real-time lebonyolítású szerepjátékról van szó, melybe egy csöppnyi akció és stratégiai elemeket kombináltak a készítők. 72 különböző pályán nyomulhatunk a hét nehézségi szint valamelyikén. Rengeteg, szám szerint 100 kombinált csapda vár minket a pályákon, nem lesz könnyű dolgunk, ha megpróbáljuk átverekedni magunkat rajtuk. Egyébként 70 varázslat áll a rendelkezésünkre, de ezek mellett 6 rejtett mágikus varázslatot is használhatunk, ha rájövünk a használatukra. A mutáns szörnyekből álló ellenséges klán hordák igen nagy nehézséget fognak okozni harcban, de egy bátor kalandozónak nem jelenthetnek nagy akadályt.









Commander Blood

A Cryo fejlesztőcsapat neve valószínűleg ismerősen cseng mindenkinek, hisz például a MegaRace nagy siker volt a száguldást és a remekül kidolgozott játékok kedvelői között. Az új játékuk a Commender Blood a messzi jövőben, mégpedig 4325543-ban játszódik.
Luckily Bob, ki a multiplanetáris Kanary cégnél dolgozik több társával együtt felfedezte, sőt megépítette az első mesterséges fekete lyukat. A lyuk mögül előtáruló világot ODDLAND-nak nevezték el felfedezői. ODDLAND nagyon sok különböző világból áll, itt kell majd hősünkkel, kit Commander Blood-nak hívnak kalandoznunk és különböző feladatokat teljesítenünk. Commander Blood igazodva a távoli jövőről alkotott elképzeléseinkhez, egy mesterséges teremtmény, de természetesen 100% természetes szövetekből áll és neuronal aggyal van ellátva.

5 különböző világban kell feladatokat megoldanunk, mely feladatok általában az adott világban történő eseményekhez kapcsolódnak. Így többek között különféle tárgyakat kell megtalálnunk, a más fajhoz tartozó lényeknek kell segítséget nyújtanunk és még rengeteg egyéb más dolgot is el kell végeznünk. A renderelt animációkkal és video digitalizált részletekben gazdag játék nemcsak az intelligenciánkat, hanem az ügyességünket is próbára fogja tenni. A game december környékén jelenik meg a Mindscape gondozásában PC CD-ROM-on.

Dark Sun II

A Shattered Lands sorozat következő darabja látott napvilágot az elmúlt napokban. A Wake of the Ravager-t nem kell bemutatnom a Dark Sun-t szerető játékosoknak, inkább az újdonságokról szólok néhány szót. A CD verzión 45 perc atmoszférikus zene található, így ajánlott a CD verzió beszerzése. Több mint 20 Athasian monsterrel kell harcolnunk a játékban, de szerencsére 200 fölött van a használható varázslatok száma, így nem jelenthetnek akadályt. A készítők 50 és 100 óra közötti intenzív játékot ígérnek, reméljük mindenki hasznosan fogja tölteni ezt az időt a játék előtt.

Spectre VR

Hamarosan megjelenik a Spectre VR, melyről úgy gondoltuk, hogy csemegézés gyanánt leközlünk egy pár képet.

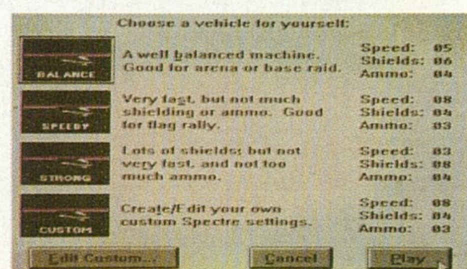
Bear™











WOLFPACK

WOLFPACK

Gyengén kivitelezett, de jó ötletekkel, reális kezeléssel ellátott tengeralattjáró / hadihajó szimulátor, ami 2 - 3 éve nagyon sikeres lehetett volna.

Hardware igény:
286, 2 MB RAM, VGA, CD-ROM, DOS 3.3

62%

NOVALOGIC

PC CD-ROM

Bizonyára sokan emlékeznek még az Àmigás Wolfpack-re. Szerintem akkoriban is elég vegyes volt a fogadtatása (annak ellenére, hogy nagyon beharangozták, és minden szimulátor rajongó nagyon várta). Sajnos nagyobb volt a füstje mint a lángja. Most sincs ez másképp. Igaz a PC CD verzió nem nagyon volt reklámozva (tudtommal (sorry, ha tévednék)), de a fogadtatás szerintem megint eléggé változó lesz. Én személy szerint a Nova Logictól a Maximum Overkill után sokkal többet vártam. Kritizálás majd a cikk végén, mert nem akarok senkit sem megfertőzni a személyes véleményemmel. Jöjjön a lényeg, illetve a tények.



A Wolfpack mindenféleképpen rendelkezik egy jó tulajdonsággal. Egy programon belül lehetünk egy tengeralattjáró, egy romboló, egy tankhajó vagy egy teherhajó parancsnokai. Ha elkezdünk egy küldetést, akkor egy tengeralattjáró vagy egy romboló parancsnokaként kell ügyködnünk. Ha egy rom-



boló parancsnokaként kezdünk, akkor lehetséges, hogy a flottánkban van egy-két tankhajó, vagy teherhajó. Ezekkel "túl sok" dolgunk nincs, maximum átvenni az irányításukat, ha úgy érezzük, hogy a gép rosszul végzi a dolgát (alapállapotban minden hajót a gép irányít). Ha a rombolókkal vagyunk (a felszíni erőkkel), akkor az a célunk, hogy a flottánkból minél több hajót megőrizzünk és lehetőség szerint az összes tengeralattjárót elpusztítsuk. Ha a tengeralattjárókkal vagyunk (a víz alatti erőkkel), akkor az a célunk, hogy a lehető legtöbb ellenséges hajót pusztítsuk el. A játék négyféleképpen érhet véget:

- Lejár a küldetésre adott idő (csak ha van idő limit)
- A convoy eléri a küldetésének célját
- Az egyik fél összes hajója elpusztul
- Kilépünk a játékból

Első dolog, hogy átnézzük a játék irányítását, kezdve azokkal az elemekkel, melyek mind a négyfajta hajón megtalálhatók.



Taktikai térkép: Általában a bal felső sarokban található. Itt láthatjuk a saját, illetve az ellenséges hajókat. A hajókat nappal 10000 m-ig (ha előtte egy fegyverből tüzeltek, akkor 10500 m-ig) láthatjuk, a tengeralattjárókat 3000 m-ig, a tengeralattjárók periszkópját pedig 800 m-ig. A hajókat este 2000 m-ig, a tengeralattjárókat 800 m-ig, a tengeralattjárók periszkópját pedig 100 m-ig. Ezeken kívül még minden olyan hajó, ill. tengeralattjáró látható, aminek rádión megkaptuk a koordinátáit. A hajókat négy színnel jelöli a térkép:

- **Kék**: tengeralattjáró
- **Piros**: romboló
- **Sárga**: szállítóhajó
- **Fekete**: tankhajó

Ha ráklikkelünk az egyik hajóra a térképen, akkor a térkép alján láthatjuk, hogy milyen messze van tőlünk (méterben). A térkép alján még állíthatjuk a nagyítás mértékét is (...×) és a térkép jobb alsó sarkában levő két jellel váltogathatjuk a hajókat, miközben a szöveg ablakban megtudhatjuk azok nevét.

Hajóváltás: A képernyőn láthatunk egy jelet és egy nevet alatta (általában a taktikai térképtől jobbra). Ez annak a hajónak a jele és neve, amelyen pillanatnyilag vagyunk. Ha a jelre klikkelünk, akkor "átmehetünk" a többi hajónkra. A tengeralattjáróknak és rombolóknak mind saját jelük van, míg a szállítóhajók jele egy csillag, a tankhajóké pedig egy hajókormány. Ha a hajó (amire váltani akarunk) a mi oldalunkon van, elég a taktikai térképen ráklikkelni (jobb gomb), és már irányíthatjuk is.

Irányítás: Általában valahol középen található. Itt tudjuk beállítani, hogy a hajót a gép (**Auto**) vagy mi (**User Control**) irányítsuk. A harmadik sorban a hajó pillanatnyi parancsát látjuk.

Szöveg ablak: Itt láthatjuk a beérkező üzeneteket. Ha az ablak bármely pontjára klikkelnünk, az törli az ablakban levő üzeneteket.

Stratégiai térkép: A stratégiai térkép a központi ablakban jön elő (ahol a periszkóp is van, vagy a hajóknál a híd ablaka), ha a képernyő tetején látható MAP feliratra klikkelünk. A fő feladata az, hogy a flottánk egyes hajóinak a haladási irányát, illetve parancsait megadjuk. Ehhez négy eszközt használhatunk:
- **kis koncentrikus körök**: A hajónkat (amelyiken éppen vagyunk) a térkép közepére helyezi.
- **mouse pointer**: Ezzel tudjuk a hajókat váltogatni.
- **nagyító**: Ezzel tudjuk a térkép egy általunk választott részét kinagyítani.
- **hullámok** (vagy mik): Ezzel tudjuk a hajónk új haladási irányát megadni. Tartsuk nyomva az egér gombot, majd amikor a kívánt helyre mozgattuk a pointert, engedjük el azt (az egérgombot).

Ez alatt láthatjuk a hajóink részére kiadható parancsokat:
- **Anchor** (tengeralattjáróknak, rombolóknak, tank- és szállítóhajóknak): A hajó megáll és lehorgonyoz. Bárki is legyen a kapitánya (a kapitányokról később), addig nem mozdulnak, amíg arra parancsot nem kapnak.
- **Shadow** (csak tengeralattjáróknak): A tengeralattjáró árnyékként követi a kiszemelt célpontot, ha az 4-10 km távolságra van. Ha a célponttól 10 km-nél távolabb van, akkor nincs hatása, mert nem veszik észre a célpontot, ha 4 km-nél közelebb, akkor megtámadják azt. O. Nemenz és Bockman parancsnokok nem támadják meg, addig amíg nem kapnak arra parancsot (náluk ez 10 km-nél kisebb távolságnál hibátlanul működik).
- **Patrol** (tengeralattjáróknak, rombolóknak): Beállíthatjuk, hogy milyen navigációs pontokon keresztül járőrözzön a hajó.
- **Convoy** (rombolóknak): A romboló a konvoj körül fog járőrözni.
- **Join Convoy** (tank- és szállítóhajóknak): Bármely kereskedőhajó része lesz a konvojnak. Például ha egy hajó le van horgonyozva, akkor csatlakozhat a konvojhoz.
- **Leader** (tank- és szállítóhajóknak): Kiválaszthatjuk a konvoj vezetőhajóját. Ez azért kell, mert ha egy sérült hajó a vezető, akkor az nem tud teljes sebességgel menni, és a többi hajó is annak a sebességét veszi fel. Így könnyen egy tengeralattjáró-konvoj prédájául eshetnek. Ha új vezetőt választunk, akkor ez elkerülhető.

Státusz ablak: A képernyő tetején található STATUS ablakra való klikkeléssel hozható elő. Itt megtudhatjuk a hajóink nevét, fajtáját (*U-Boat* - tengeralattjáró, *Destroyer* - romboló, *Freighter* - szállítóhajó, *Tanker* - tankhajó), parancsnokának nevét és azt, hogy az adott hajó mennyire sérült.

Sérülés ablak: Itt tudhatjuk meg, hogy a hajónk mely része sérült, és ez hány százalékos sérülést okoz a hajónak. A sérült rész mellesleg pirosan villog. Egyes részek sérülése "csak" olyan hatással van a hajónkra, hogy nem működik, míg a víz beszivárgás (Flooding) tengeralattjáró esetén süllyedést okoz (lehetőleg rögtön a felszínre kell menni és minél távolabb kell kerülni a csata színhelyétől), felszíni hajó esetén csak lassítja azt. Ha tengeralattjáró esetén az üzemanyag szivárog (Fuel Leaks), akkor az ellenség könnyebben észrevesz minket. Ha a merülési lapát (Dive Plane) vagy a kormánylapát (Rudder) sérül meg, akkor sokkal nehezebb lesz a navigálás. Felszíni hajó esetén a tűz (Fire) és a már említett víz beszivárgás rontja a hajó általános kezelhetőségét. A rádió (Radio) sérülése által a parancsnok sokkal kevesebb információhoz jut, tehát nehezebb lesz a dolga, a vízi bomba (Depth Charge) sérülése esetén az újratöltés ideje



jelentősen hosszabb lesz.

Az idő múlásának gyorsítása: A Timing felirat fölött látható egy szám. Ez mindig az aktuális időmúlási tényezőt jelenti (1 - egyszeres, 2 - kétszeres...). Ezt a fölötte látható kis nyilakkal változtathatjuk.

Sebesség állító: A hajó sebességét állíthatjuk be vele. Egyszerűen csak rá kell klikkelni a kívánt sebességre.
Stop - állj
1/4, 1/2, 3/4 - ... az adott része a teljes sebességnek
Full - teljes sebesség
Flank - "ami belefér" (annyit jelent például egy autó esetén, hogy a gázpedállal már a hűtőt nyomjuk)
Back - hátramenet
Tengeralattjáró esetén a műszer alján egy kis ablakban az aktuális sebességet is láthatjuk

(csomóban).

Iránytű, irányítás: Itt azt láthatjuk, hogy pillanatnyilag merre halad a hajónk illetve merre fog, miután beállt a helyes irányba. Itt megadhatjuk az irányt is amerre a hajónk haladjon. A piros pont jelöli az irányt amerre haladunk. Ha ráklikkelünk az iránytű egy másik részére (a skálán), akkor egy zöldessárga pont jelenik meg (ami azt jelenti, hogy abba az irányba kezd fordulni a hajónk), és a piros pont elkezd közeledni felé (tehát fordul a hajónk), amint eléri, eltűnik a zöldessárga pont, tehát a hajó már a kívánt irányba halad. A műszer közepén a három szám a haladási irányunkat mutatja fokban. A két oldalán levő két kis négyzettel a hajót 1 fokkal tudjuk mozgatni jobbra illetve balra. Az alattuk levő két nyíl a hajót jobbra és balra mozgatja (amíg nyomva tartjuk), a közöttük levő négyzet pedig egyenesbe állítja a kormánylapátot.

Központi ablak: Innen nézhetünk körül, célozhatunk a torpedókkal, a fedélzeti ágyúval. Tengeralattjáró esetén a "Scope Left" és "Scope Right" felirat látható. Ezzel tudjuk a periszkópunkat jobbra, illetve balra mozgatni. Minél közelebb az iránytűhöz (közép felé) klikkelünk a feliratokra, annál kisebb lépésekben fordul a periszkóp. Minél kijjebb klikkelünk rá, annál nagyobb lépésekben. Ha az iránytűre a bal gombbal klikkelünk, akkor a periszkóp 0 fok-



ra áll, ha jobb gombbal, akkor 180 fokra. Hajók esetén annyi az eltérés, hogy nincsenek a "Scope..." feliratok, hanem "Left" és "Right" feliratok vannak. Az irányítás és a többi dolog ugyanaz mint a tengeralattjáró esetén.



Nagyítókar: A központi ablak mellett jobbra található. Két állása van, másfélszeres és a hatszoros. Ha támadunk valamire, akkor ajánlott a hatszoros használata.

Célkereszt: A pontosabb célzás érdekében támadásnál kapcsoljuk be. Ajánlatos a hatszoros nagyítás használata.

Fedélzeti ágyú: Minden hajón található fedélzeti ágyú, kivéve az XXI típusú tengeralattjárókat. Az ágyú utántöltésének sebessége függ attól, hogy hány ágyú van a hajón. A rombolókon gyorsan utántöltenek, míg a kereskedőhajókon nagyon lassan. A tengeralattjárókkal a felszínre kell jönni, hogy a fedélzeti ágyúkkal lőni tudjunk. Az ágyú ikonra klikkelve tudjuk elsütni az ágyút. Az ágyú ikon mellett/alatt látható egy jobbra mutató nyíl. Ezzel tudjuk bemérni az ellenség távolságát (ha a központi ablak közepén van), amit méterben kapunk meg. A fel és le mutató nyilakkal az ágyúcső állásának a szögét tudjuk beállítani, amit mi úgy látunk, hogy hány méterre lő az ágyú. Jó esetben az ágyú célzó berendezés is helyesen állítja be az ágyút, tehát csak lőni kell vele.

Fenékmélység kijelző: Minden hajón található ilyen kis ketyere (egy "kis henger" a jele), aminek az a rendeltetése, hogy megmutassa, hogy milyen mélyen van a tengerfenék.

Most nézzük azokat a dolgokat, amelyek csak a tengeralattjárókon vagy a rombolókon vannak.

TENGERALATTJÁRÓ

Mélységjelző: A tengeralattjáró pillanatnyi merülési mélységét mutatja méterben. Ha a mutató a piros zónába kerül, akkor veszélyes mélységekbe "eveztünk". A hajók általában kibírják ha "kibuktatjuk" a mutatót, de ezt ne vegye mindenki készpénznek.

Merülés irányító: Ez közvetlen a merülési mélységjelző mellett található. Ezzel tudunk lemerülni (Nem mi! (Nekünk elég egy 150 kilós ólom búvárruha is.) A tengeralattjárónk.). A fel és le nyilakkal állíthatjuk be, hogy emelkedjünk vagy merüljünk és hogy milyen mértékben. A közöttük levő gombra való klikkelés az aktuális mélységen maradást eredményezi. Ha P-re klikkelünk, akkor periszkópmélységig emelkedünk.

Periszkóp: A periszkópot igazán csak a merülési mélységben vagy felette tudjuk használni. Ha lemerülünk ajánlatos behúzni, mert könnyen megsérülhet. Az irányítója a központi ablaktól balra található. Az UP-pal engedjük fel, a DN-nal húzzuk be.

Meghajtás: Itt azt tudjuk beállítani, hogy a tengeralattjárónk diesel- vagy elektromotorral legyen hajtva. A két műszer (egymás alatt, E és D betűkkel) az akkumlátorok (E) állapotát és az üzemanyag (D) mennyiségét jelzik. Dieselmotorral csak a felszínen tudunk közlekedni. A hatótávolság kb. 3000 mérföld. Az elektromotorral víz alatt és a felszínen is (de ha felszínre jövünk, a dieselmotor nem kapcsol be automatikusan) haladhatunk. Ezek kb. 1 órát tudnak egyfolytában működni és a dieselmotorok működtetésével kb. egy óra alatt töltődnek fel. Az E-re és D-re klikkelve tudjuk kiválasztani, hogy melyik motor hajtsa a tengeralattjárónkat.

Hidrofon (Passzív hanglokátor): Ez egyfajta radar. Csak akkor működik, ha a dieselmotorok állnak. Minden olyan hajót érzékel, amit dieselmotor hajt, és mozgásban van. A hajókat a legkisebb sebességnél (nem a saját hajónk sebessége) már 10 km-ről érzékeli, legnagyobb sebességnél akár 80 km-ről is. A tengeralattjárókat a legkisebb sebességnél 10 km-ről, a legnagyobb sebességnél 60 km-ről érzékeli. Az olyan hajókat nem érzékeli, amiket elektromotor hajt. A mellette található két kis nyíllal az érzékelési távolságot állíthatjuk.

Lélegző periszkóp jelző: Ez akkor kezd el villogni (Snorkel felirat), ha a tengeralattjárónk olyan mélységbe került, hogy a dieselmotorokkal is mehet (periszkópmélység, vagy felette). Ez a lélegző periszkóp 1943 után a dieselmotorok levegőellátását szolgáltatta. Ha ez villog, akkor érdemes átkapcsolni a dieselmotorokra, hogy feltöltsük az akkumlátorokat, és hogy gyorsabban tudjunk haladni. Ilyenkor sokkal inkább ki van téve a felfedezés veszélyének a tengeralattjárónk.

Metox / Naxos jelző: Ha a Metox ('44 után a Naxos) jelző elkezd villogni, akkor a tengeralattjárónk nagy veszélynek van kitéve, ugyanis az ellenséges hajók észrevették.

Torpedó kilövés: Innen tudjuk a torpedókat kilőni, illetve a torpedócsöveket újratölteni. A torpedó szimbólumtól balra található szám a még meglévő torpedóink számát mutatja (a torpedócsövekben levő torpedók nem számítanak). A torpedótól jobbra levő kis nyíllal tudjuk a célra irányítani a torpedót. Az FWD felirat mellett látható négy számmal az első négy csőből lőhetjük ki a torpedókat, míg az AFT felirat mellett található két számmal a hátsó kilövőkből. Az N-re klikkeléssel egy csalit dobhatunk ki. Támadás előtt álljunk be úgy a célpontra, hogy max. 1-2 fokkal térjünk el csak tőle, majd nyomjuk meg a célra irányító gombot. Amikor a torpedó befogta a célt, a célirányító elkezd villogni (kb. 10 másodpercig), ekkor lőjük ki a torpedó(ka)t. Ha üldöznek bennünket, akkor vegyük le a sebességünket (jó mélyen vagyunk persze), lőjünk ki egy csalit, majd vegyünk egy éles fordulót. Ez általában jó taktika.

ROMBOLÓ

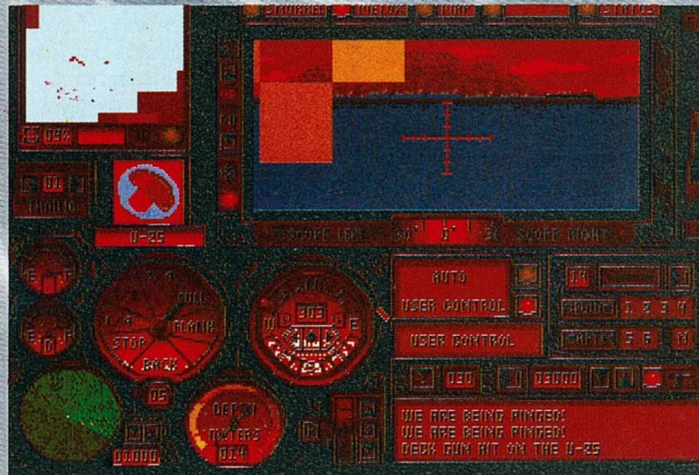
Radar: 1942 után szerelték fel vele a szövetséges hajókat. A céljuk az volt, hogy bárminemű, a felszínen hajózó járművet haladási irányát követni tudják. Az alatta talál-

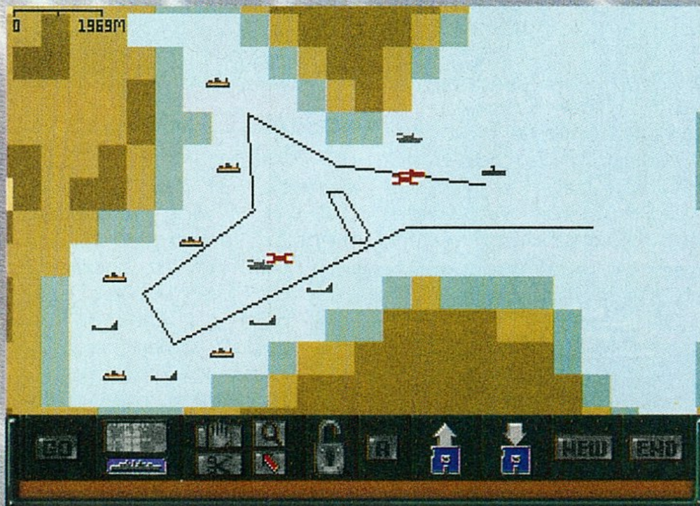


ható fel és le nyilakkal állíthatjuk be a hatótávolságot.

Aktív és passzív hanglokátor: A Wolfpack hanglokátora egyszerre aktív és passzív is. Az alatta található P betűvel választhatjuk a passzívat (ez a hidrofon), az A betűvel pedig az aktívat. A passzív hanglokátor minden dieselmotorral haladó hajót, tengeralattjárót érzékel, de csak akkor ha a hajónk dieselmotorjai állnak (ua. mint a tengeralattjáróé). Ha pl. egy tengeralattjáró elektromotorról megy, akkor azt nem érzékeli. Az aktív hanglokátor egy "ping" hangot bocsát ki, ami bármi fém tárgyról "visszapattan". A "visszapattanó" jel irányából és a visszaérkezésének idejéből számolja ki az érzékelt tárgy irányát és távolságát. A tárgy minél mélyebben van, annál kisebb az érzékelésének a valószínűsége (122 méter alatt nem is működik). Ennek az egyetlen hátránya, hogy viszonylag kis távolságon működik (max. 1600 yard).

"Sünik" (Hedgehogs): Ezek a vízi aknák hatásosabbak mint a vízi bombák, mert csak akkor robbannak, ha valami nekik ütközik. Ezeket a hajó körül 130 lábnyira, a hajó elé 200 yardnyira a vízben robbantani. Ha a bomba a tengeralattjárótól kb. 25 yardnyira robban, akkor már annak a süllyedését okozza. A robbanás ideje alatt az aktív és a passzív hanglokátor is működésképtelen. Az ágyú ikon alatti második sorban tudjuk beállítani, a kilövését, és hogy milyen mélyre lőjük ki.





lehet kilőni. A három kis bombától balra levő ikonnal lehet ezeket kilőni.

Vízi bombák: A vízi bombákkal az volt a cél, hogy egy előre beállított mélységen tudjanak

lekedetük a küldetésük sikerének és saját, illetve társaik biztonságának függvényében történik): rombolókon: Garcia, Kosoy, Butrovich, Simon, Beckton, Shea, McClusky, Carmick, Cowie - tengeralattjárókon: Kaufmann, Rolfe, Korber, Schleif, Steinhoff, Romberger, Mutzelburg, Hinderks, Rolfe.

A parancsnokok: Fontos lenne mindegyiküket megemlíteni, de sajnos a helyhiány... A parancsnokok mind másképp reagálnak a parancsokra. Vannak akik semmi mást nem tesznek, csak a kapott parancsokat hajtják végre, vannak akik a biztonságosság határain belül saját döntéseiket is érvényesítik ... és vannak akik elég felelőtlenek. Most csak azokat említem meg, akikben mindenképpen meg lehet bízni. Az elővigyázatosak (minden cse-

A "csak amit a parancs mond" típus (minden cselekvésük a parancsaik függvénye, semmit nem tesznek meg, amit nem adnak parancsba): rombolókon: Acker, Morton - tengeralattjárókon: O. Nemenz, Bockman.

Hát ez lenne az irányítás. Itt ez a lényeg, mert innen mindenkinek a saját taktikája szerint kell véghez vinnie a küldetését. A CD-n mintegy 170 küldetés található a 2 player, Easy, Medium és Hard könyvtárakban. Ez mindenkinek egy jó időre elfoglaltságot tud jelenteni. A szerkesztő részről helyhiány miatt nem írok, de lehet, hogy később sor kerül rá.

No... Én grafikailag és hangilag is sokkal többet vártam tőle. Igaz van 37 MB animáció rajta (cool intro), de ez a játékban csak néha látható, a kivitelezést nem igazán javítja. Egyszer érdemes megnézni.

Commander Mr.T.

A fontosabb billentyűk:
(Ha egymás mellett két billentyű is látható, akkor a két billentyűt egyszerre kell lenyomni.)

F1: Pause be / ki
F2: Hangok be / ki
F3: Motorhang be /ki
Ctrl + / -: Szövegablak szövege fel / le
Ctrl S: Tengeralattjáró szövege
Ctrl D: Romboló szövege
Esc: Kilépés a játékból
Tab: Hajóváltás
A: Gépi irányítás
U: Gépi irányítás ki
X -: másfélszeres nagyítás
X + hatszoros nagyítás
W: Sérülések
M: Stratégiai térkép
S: Státusz képernyő
Ctrl + / -: A státusz képernyő fel le scrollozása
V + / -: Központi ablak jobbra / balra
V Ins: Központi ablak 0 fokra
V Del: Központi ablak 180 fokra
T +: Időgyorsítás
T -: Időlassítás
R: Célzás a fedélzeti ágyúval
G: Lövés a fedélzeti ágyúval
Z + / -: Nagyítás be és ki a taktikai térképen
I: A taktikai térképen látható hajók egymás utáni azonosítása
Ctrl I: A pillanatnyilag azonosított hajó irányításának átvétele
O: Célkereszt be / ki
Ctrl T: A szövegablak törlése
Ctrl < / >: Fordulás balra / jobbra 1 fokkal
Ctrl L: Fordulás balra
Ctrl R: Fordulás jobbra
Ctrl C: Kormánylapát középre
0-5: Sebesség szabályozása
B: Hátramenet
Ctrl V: Kurzor átváltása mouse pointerre
Ctrl X: Kurzor átváltása nagyítóra
Ctrl H: Kurzor átváltása irányadásra
".": Hajó a térkép közepére

Csak tengeralattjáró:
P + / -: Periszkóp fel / le
K + / -: Hidrofon érzékelési távolság nő / csökken
Ctrl M: Torpedó célratartás
Ctrl F: Torpedó kilövés az első csövekből
Ctrl A: Torpedó kilövés a hátsó csövekből
Ctrl N: Csali kilövése
Ctrl E: Váltás elektromotorra
Ctrl D: Váltás dieselmotorra
D + / -: Emelkedés / süllyedés
D Ins: Aktuális mélységen marad
Ctrl P: Periszkóp mélységbe menni

Csak a romboló:
H: Vízi akna kilövése
C: Vízi bomba kilövése
J + / -: A vízi bomba kilövési mélységének a növelése és csökkentése
K + / -: Hanglokátor érzékelési távolság növelése / csökkentése
Q + / -: Radar érzékelési távolság növelése / csökkentése
Ctrl S: Aktív hanglokátor be / ki



BUMP'N'BURN

Esős őszi délutánokon kellemes kikapcsolódást nyújthat a fiatalabb korosztálynak ez az Ágyúgolyó futamra emlékeztető autóverseny. Itt nem a fair play játékosok vannak előnyben!

Hardware igény: A500(+), A600, A1200

64%

GRANDSLAM

AMIGA DISK

Tisztelt Amiga tulajdonos, legyen bármely típus a tulajdonodban, beleértve a CD[32]-t is, a Bump'n'Burn neked készült! Toonia hét királyságán kell átszáguldanod szédületes sebességgel, félelmet és akadályt nem ismerve, hogy megfoszd trónjától a Káosz Grófját! Kissé



őrült autóverseny a'la Grandslam. A versenyzők között megtalálod a Beaver testvéreket, Loretta Lamourt, Frank 'n' Steinert, és még sok más "kedves" hőst. A sofőr kiválasztásával különböző előnyökhöz juthatsz; speciális fegyvereket használ mindenki és természetesen a járgányok sem egyformák. Az inkább gyerekeknek való autóverseny eleinte tetszett, aztán valahogy elmúlt. Nem is tudom miért, pedig annyira nem rossz, csak van sokkal jobb. Azért nézzük meg!

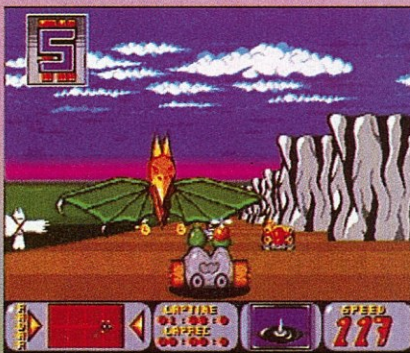
Remek sofőrök közül választhatsz, kivel indulj a nagy versenyen. Ehhez érdemes átnézned az egyes szereplőket. Mr. Fabulous megnyerő vigyorával igen vonzó, de Colonel Carnage tankja optimális járműnek tűnik. Frank 'n' Steiner, a horrorfilmektől pártolt át a nem kevésbé izgalmas száguldozáshoz. Loretta Lamour képviseli a gyengébb nemet, csókos szája remek fegyvernek bizonyulhat! Eric, az eszkimó jéglövedékei hatékonyak, ő az egyik legjobb. Két párost is találsz a versenyzők között; a Beaver fivéreket, akiket már ismersz, ha gyűjtöd a Grandslam progikat, és a Dodgy Dínókat, akik gondolom az általános dínóláz miatt kerültek ide. Az azonosítatlan fegyvert használó Káosz Grófját sajnos nem választhatod, pedig szerintem ő a legszimpatikusabb.

Nézzük a helyszíneket, ahol az első négy hely valamelyikén kell végezned. A sorrend nem fontos, lényeg, hogy győzzél!

1. A háború sújtotta város, ahol tankok állják el az utadat és repülők bombázása fűszerezi a versenyzők közti lövöldözést. Mondanom sem kell, hogy Colonel Carnage itt előnyben van!
2. Autó-versenypálya, ahol a sebesség kap döntő szerepet. Még szerencse, hogy extra cuccokkal van behintve a terep!
3. A fagyos fjord, ahol csak Eric nem vacog. Hógolyók, pingvinek és hóemberek, didergő versenyzők...
4. A misztikus és baljóslatú erdőben a Beaver fivérek remekelnek majd.
5. Toonia temetőjéből jött Frank. Az ő jópajtásaival találkozhatsz itt, akik kísérteteknek álcázzák magukat. Nem lesz könnyű győznöd!
6. Az édességek világa Loretta szülőházája. Ugyan a pattogatott kukorica általában sós, mégis belepi itt-ott az utakat, sok kellemetlenséget okozva a versenyzőknek.
7. A működő vulkán félelmetes tűzlabdákat köpköd a pályára, és az őskori madarak előszeretettel felcsipik a versenyzőket. Nagyon oda kell figyelned, mert könnyen halálodat lelheted a mélyben!

A pályákon sok cuccot felszedhetsz, a csillagok valamilyen hasznos stuff használatát teszik lehetővé: olajat csepegtethetsz magad mögött az útra, turbó sebességre kapcsolhatsz, falat tehetsz az útra, lelassítva ezzel az utánad jövőt, óriásit ugrathatsz, ... Szedj össze mindent, amit lehet. Különösen jegyezd meg a pénz helyét és a következő körben szerezd meg, mert a verseny végén mehetsz a boltba, ahol minden font számít!

McChoke professzornál felturbózhatod a kocsid négy tulajdonságát; a gumik tapadását az úthoz, a maximális sebességet, a gyorsulást és a strapabírást. Természetesen minél hasznosabb valami,



annál többe kerül, és a többiek is idejárnak vásárolni, ezért ha nem fejlesztesz, törvényszerűen lemaradsz.

Próbáld ki, hátha neked tetszik ez az Ágyúgolyó futamra emlékeztető program. Egy biztos, ha ketten játszotok, sokkal élvezetesebb!

Let's bump & burn!

Lily



Ui.: A Káosz Grófjáról jutott eszembe... Mi is az a Káosz?! "Zűrzavar. A világ keletkezését megelőző rendezetlen ősi állapot."- írja az enciklopédia. Miért van az, hogy olyan sok játékban kap negatív szerepet a káosz képviselője? Szerintetek is egyértelmű, hogy a Káosz szükségszerűen rossz? Az emberek többségének természete alapvetően nem kaotikus-e, és itt én pozitív dolgokra is gondolok! Nem-e pont a káosz az, ami előre mozdítja a dolgokat? Szerintetek hogy van ez, kíváncsi lennék a véleményetekre!

BODY BLOWS

BODY BLOWS AGA

A Body Blows sorozat AGA-s darabja. Üsd-vágd (rúgd)! Agresszivitásban és destruktivitásban járatlanoknak kiváló tananyag!

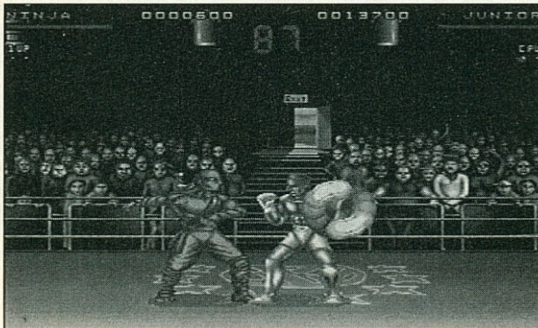
Hardware igény: A1200, A4000

70%

TEAM 17

AMIGA DISK

A TEAM 17 Software Ltd. mostanában megint nagyon elkényezteti az Amigásokat jó és minőségi programokkal. Különösen az AGA tulajok (azon belül is a total-brutal kedvelők) örülhetnek ennek a most megjelentetett játéknak, melynek külön előnye a hard-diskre installálhatóság, mely remélhetőleg a cég többi, jövendő programját is jellemezni fogja. Egyébként ez a program ún. "budget", azaz olcsó árkategóriában kapható. (A budget körülbelül 10-15£, a teljes árú (full price) pedig kb. 25-30£.)



A játék célja egyszerű: győzni kell! Vannak jó fiúk és természetesen rosszak is, szám szerint heten. A jó fiúk csak négyen vannak, de nem szoktak ily csekély túlerővel szemben meghátrálni. Ismerkedjünk meg velük!

DAN: Nik bátyja és a rivális banda vezére. Árnyékként jár öccse nyomában és várja a kedvező alkalmat, hogy bebizonyítsa: ő is valaki. Belső energiát tud gerjeszteni és a harcban eredményesen használni.

NIK: A belvárosi banda feje. Ő is rendelkezik hasonló képességgel.

LO-RAY: Buddhista szerzetes, ki néhány hónapja elhagyta a shaolin templom szentélyét, hírnevet és szerencsét keresve a harcban. Jól használja mágikus képességét csodálatos gyorsaságával.

JUNIOR: Brit boxbajnok. Pörölykalapács-szerű ütésein kívül erőteljes rúgótechnikával is rendelkezik, az állóképessége pedig páratlan.

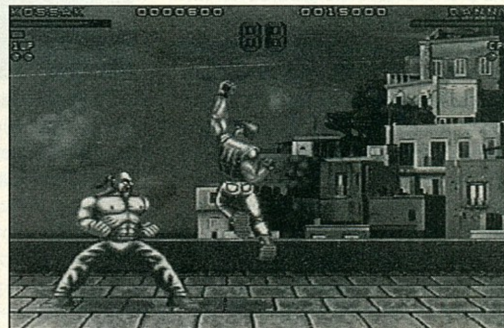
A kihívók: Kossak, Dug, Maria, Mike, Ninja, Yit-U és Max.

Hogy ne legyen egyszerű a dolog, mindegyik embernek 21(!) féle mozgási lehetősége van. Ezeket nem sorolom fel, a kézikönyvben hátul mindenki megtalálhatja táblázatba foglalva.

A játékot elindítva hamarosan a főmenübe jutunk, ahol az ilyenkor szokásos opciókat állíthatjuk be. Ezek közül érdekes a TOURNAMENT MODE, amelyben körmérkőzés-szerű küzdelemben vehetünk részt. A másik a TAG TEAM, ami pedig szabad fordításban csapatküzdelmet jelent, vagyis az általunk választott emberek egy csapatba tartoznak, és ha valamelyikük kiesik, akkor a következő harcos folytathatja a küzdelmet.

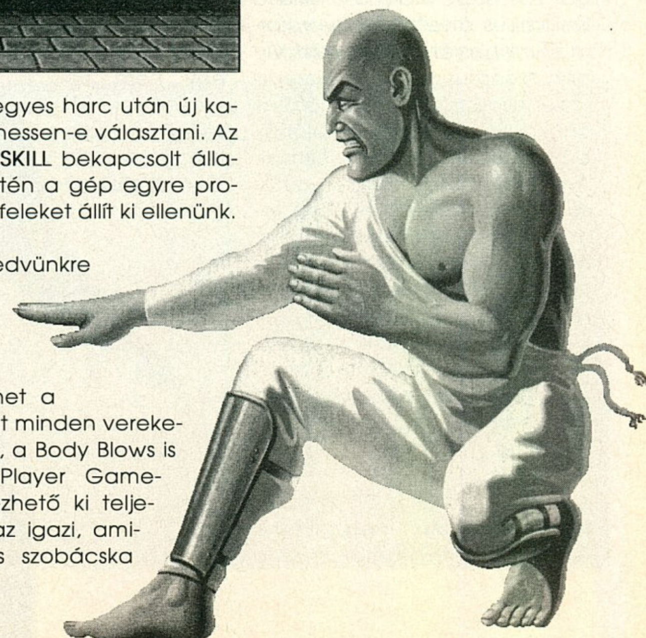
A főmenüben kapott helyet a harcosok gyorsaságát beállító TURBO pont is, melynek értéke OFF-1-2 között változtatható. A 2-es értéket csak nagyon profiknak ajánlom, vagy olyan kreatúráknak, kiknek a reakciósebessége legalább az emberi átlagérték háromszorosa.

A legalsó menüpont az OPTIONS, mely a program általános beállításait tartalmazza, úgy mint a harc ideje, menetek száma, játék alatt szóló zene ki-be kapcsolása. A CHAR V CHAR a kézikönyvben szerepel ugyan, de a játékban egy MERCY felirat található a helyén. Ez elvileg azt hivatott beállítani, hogy minden egyes harc után új karaktert lehessen-e választani. Az ARCADE SKILL bekapcsolt állapota esetén a gép egyre profibb ellenfeleket állít ki ellenünk.



Ha kedvünkre beállítgattunk mindent, akkor jöhet a harc! Mint minden verekedős játék, a Body Blows is csak 2 Player Gameben élvezhető ki teljesen. Az az igazi, amikor a kis szobácska csendjét "Mekkorát ütöttem az arcára!" és "Levertem, mint vak a bögrét!" kiáltások zavarják meg. A game egyébként nagyon szép, valóban AGA. A harcosok digi hangon ordibálnak, valamint győzelem esetén is produkálják magukat valamivel. A háttérzene pályánként más és más, jól illik a helyszínekhez. Összefoglalva: Ha valamivel le akarod vezetni néha felgyülemlő agresszivitásodat, és éppen eltört az a fa testápoló (baseball ütő), amivel a családodat szoktad körbekergetni a lakásban, akkor jöhet a Body Blows!

M.D.Jon



UNIVERSE

A logikádat megtornáztató grafikus kalandjáték, szép grafikával és jó játékmenettel. Mindenképpen érdemes egyszer kipróbálni!

Hardware igény: A500-A1200

85%

CORE DESIGN

UNIVERSE

A Virgan birodalom civilizációja régóta számolta már a békés és értelmetlen háborúk éveit egyaránt. Vezetőik telhetetlen hatalomvágya egyre nyújtotta a birodalom határait. Egész galaxisok kerültek politikailag megbízható talpnyalók fennhatósága alá. Terjeszkedésüket egy rejtélyes civilizáció, a Mekalien birodalom állította meg, akik nem kívántak a Virgan birodalomba olvadni.

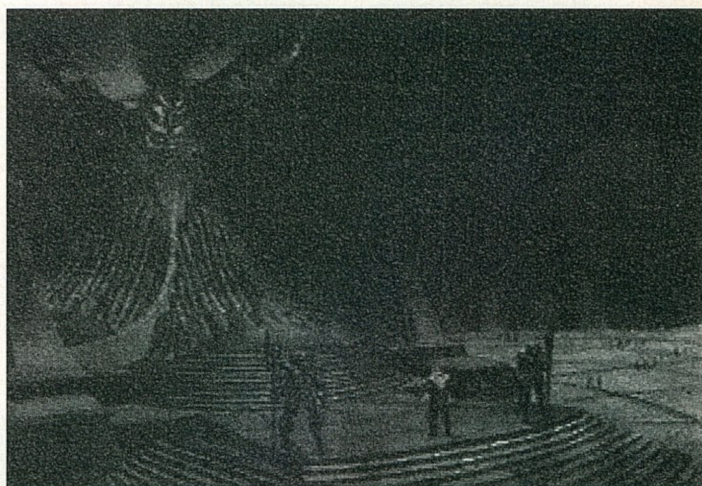
A kitörő véres háború több generáció életét keserítette meg, míg egy józanul gondolkodó politikus véget nem vetett a további hódításoknak.

204051-et írtak, mikor az önmagát Császár Királynak kikiáltó Neiamises átvette Alcavor kormányzó helyét, és az egész Virgan szenátus szerepét. Ezzel a történelmileg nem rövid, ám az őslakosok sok generációjának békét biztosító korszak lezárult. A súlyos adók és terror nyomása alatt szenvedő lakosság reményei is szertefoszlottak, mikor hírét vették az uralkodó 'isteni' tervének. Bár teste fizikailag a megszűnéshez közeledett, lelkének új hordozót készíttetett. Egy hatalmas arannyal borított robot fejét az uralkodó gonosz agyának befogadására készítették fel.

A mozgó erődítmény, ami testét helyettesíti, megnyithatja előtte az időtlen hatalom és a határtalan uralkodás kapuját! Ősi legenda terjengett az emberek között. Ami szerint eljön majd a megváltó, aki a Hatalom Gyémántját tartja a kezében és elpusztítja Neiamisest.

Boris Verne egy karácsony előtti napon néhány levelet vitt nagybátyjának. Ekkor még fogalma sem volt holmi Virgan birodalomról, vagy csillagközi utazásokról. Nagybátyja egy különleges berendezésen dolgozott, amit Boris kíváncsiságától hajtva működésbe hozott. A gép működni kezdett és úgy tűnt nincs visszaút. Ekkor Boris Verne megjelent a Pfallenop aszteroidáinak egyikén, hogy beteljesítse a legenda jóslatát.

A történet további részét a Core Design dolgozta fel Amigára és PC-re, ahol a kalandjátékokban már jól bevált módszereknek megfelelően irányíthatjuk Boris-t. A műfaj egyes képviselői már oly magasra tették a mércét, hogy manapság már több játék fér át alatta, mint felette. A Universe kellemes meglepetést okozott hiszen a szép grafika mellett egy nem túl eredeti, ám jól felépített szórakoztató játékmenetet tartalmaz. Az Amigások igazán büszkék lehetnek rá, mivel nem egy konverzióval van dolguk, hanem egy igazán jól megírt programmal. Az utasításokat egy grafikus ikon menüből választhatjuk ki, ahol nem csak a már megszokott alapvető igék, hanem néhány különleges is akad, mint ugrani, dobni, beilleszteni, összekapcsolni. A különböző bolygók, űrállomások grafikája mind egyedi hangulatot áraszt. Az animációk és átvezető képek sem maradtak ki. Külön figyelmet érdemel a számos zene, ami az események hangulatától is függ. A játékban egy Személy Szállító Járművet is használhatunk, így lehet bolygókat megközelíteni, vagy a felszín felett közlekedni. Hogy (inter)aktívabb legyen a kaland néhány ügyességi résszel is találkozunk. Szerencsére ezek elég könnyűek és nem mennek a játékos idegeire.





Mik is azok a szempontok, amiket egy ilyen játék értékelésénél figyelembe kell venni? Nézzük a karakter mozgását. Néha gondot okozott, megközelíteni valamit távolabbról. A figurán valamilyen roham vehet erőt, ilyenkor a tárgy szélén rángatózni kezd. A kétszeri kattintásra a figura futni kezd, ami viszont jó ötlet. A szövegek jól olvashatóak és nem tűnnek el elolvasás előtt.

A lemezkezeléshez lenne néhány szavam. A játék Amigán NEM installálható merev lemezre! Ez semmiképpen sem válik előnyére. A plusz memóriát rendesen kihasználja, ám kevés memóriával semmi nem ment meg a cserélgetéstől. A sztori végig egy mederben zajlik, így külön kalandokra, vagy eltévelyedésre nincs lehetőségünk.

Mikor a történetről hallottunk, azonnal indultunk Boris Verne lakására, ahol a következő exkluzív interjút készítettük.

GURU: Hello Boris! Nagyon örülnénk, ha megosztanád olvasóinkkal kalandodat.
BORIS: Az egész azzal a géppel kezdődött. Az óriási fényben minden eltűnt a szemem elől, és furcsa, leírhatatlan érzés kerített hatalmába. Mikor kitisztult a látásom, már egy nagy aszteroida tetején álltam, egy radar reléállomás mellett.



GURU: Az volt az első gondolatod, hogyan juthatsz haza?
BORIS: Ellenkezőleg. Reméltem, egyhamar nem ébredek fel, ... de később másképp gondoltam. A kis gravitációban ugrálva véletlen leestem egy másik nagyobb aszteroidára. Miközben körbejártam az egészet, találtam egy áramkört és egy fém rudat. Mire kigyönyörködtem magam a csillagokban, megláttam egy pörgő aszteroidát a fejem felett. Erre felugorva jutottam vissza a radarhoz.

A radart megvizsgálva vettem észre a panelon egy rést. Beillesztettem a vasrudat és lefeszítettem a fedelet. Miután az áramkört beillesztettem a helyére, egy kis áramütést éreztem. Furcsa bizsergés futott át a fejemen. Ezután meglepve láttam, hogy az idegen írásjeleket el tudom olvasni. Így könnyedén összeköttetést tudtam teremteni Gavric Homeworld-del. A város teljesen csendes volt, az utcák szinte kihaltak. Egy terminálból azt is megtudtam, miért.

Sehol nem fogadtak szívélyesen, ezért úgy döntöttem, oda megyek be ahol nem kell csengetni. Itt viszont két lézer ágyú tartotta távol a betolakodókat. Rögtön tudtam mire van szükségem. Visszamentem a szellőző kürtőhöz. Működés közben nem mertem belenézni, ezért a radarnál lekapcsoltam (filtrating system). A csőből sikerült kihalásznom egy fényes fémdarabot (push/pull). A lézerek kiiktatása a bedobott tükörrel úgy sikerült, ahogyan gondoltam. A zajra egy furcsa humanoid nézett ki az ablakból, javasolva, hogy a gondomat beszéljem meg Silphianaa-val.
Ezután a szemközti házban megpróbáltam a hölgy segítségét kérni. Nagyon segítőkész volt, ám a legtöbb amit tehetett, az volt, hogy egy Wheelworld-i barátnőjét ajánlotta elrejtésemre. Az ötlet nem volt rossz, hiszen a biztonsági droidok között papírok nélkül nem maradhattam észrevétlen. Egy pillanatra ugyanaz a bizsergés futott végig rajtam, mint a radarnál. Hirtelen úgy éreztem, robotok vették körül a házat. Silphianaa megrémült és az emeletre küldött. A zárral sokra nem mentem, de úgy gondoltam kevésbé haragszik majd rám, ha a zárat verem le, mintha itt maradok a lakásában. A vasrúddal agresszíven eltávolítottam a zárat, és az emeletre siettem. A szekrényben talált ruhát gyorsan magamra öltöttem, és eltöprengtem a menekülési útvonalon. Csak az ablak látszott átjárhatónak. A ruha termináljával bekapcsolt konzollal kinyitottam, és éppen időben a robotok előtt kiugrottam rajta.

Az utcán megpillantottam a PTV-t, amivel a leggyorsabban eltűnhettem innen. A ruha termináljával kikapcsoltam a pajzsot és beugrottam. Itt már csak a riasztó kódját kellett begépelnem egy kis jobb oldali konzolon.

GURU: Boris, hol találtad ezt a számot?
BORIS: Egy színes kartondobozban, amire ilyenek voltak írva mint Universe, meg Core Design. Tehát sikerült időben egérutat nyernem. Azt már biztosan tudtam, hogy ezen a világon bárhol is legyek, nem vagyok biztonságban. Az egyetlen támpont egy város és egy lány neve volt.

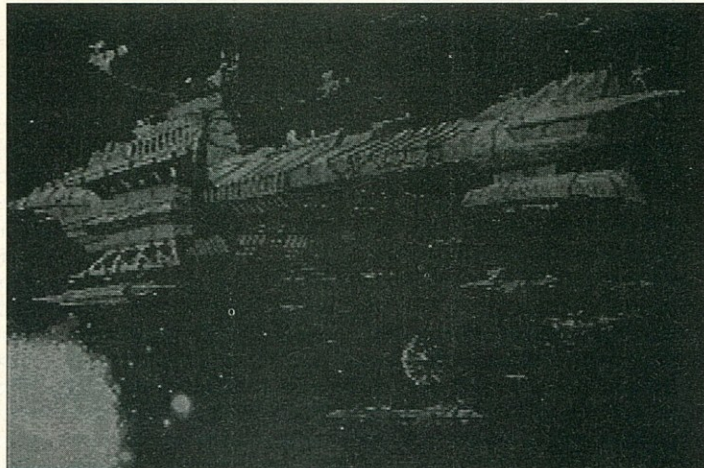
Először az űrben:
Amikor körülvett a sötét és feneketlen űr, kissé elbizonytalanodtam. Mindenesetre megpróbáltam megérteni járművem irányításának menetét. Hamar rájöttem, hogy ezzel a kis járművel nem juthatok olyan messzire, mint a Wheelworld. Vizsgálódásomat egy hang zavarta meg, amit kép is követett. Egy Snorglan nevű űrkupec biztosított arról, hogy semmi keresnivalóm az ő területén, hacsak nincs valami eladó dolog. Sajnos esze ágában sem volt engem a Wheelworld-re vinni. Miután távozott, elhatároztam, legalább az elérhető bolygókat megszemlélem.

Az egyiken találtam egy működőképes háztartási droidot. Közben járművemre különféle alacsonyabb rendű idegen lények vetették magukat. Nem engedtek közel a PTV-hez, de semmiképpen nem akartam ott több időt tölteni. Szerencsére találtam egy Paralelai Chemotoxos flakont. Rászereltem a robotra és nekieresztettem a lényeknek. Öröm volt nézni, ahogy menekültek. Továbbálltam egy másik bolygóra, ahol furcsa csőrös lények kis ugráló gombócokat zabáltak. A lyukakból folyamatosan ugráltak a gombócok, nem is csoda ha így elhízott az étkező. Próbaképpen egy követ dobtam a lyukra, vajon mennyire intelligens ez a lény? Mint kiderült semennyire. Torkán akadt a kő és leroskadva tehetetlenül köhögni kezdett. A kis gombócok szaporán ugráltak elő és meglepetésemre a szemem előtt osztódtak.

Minden csőrösnél eljátszottam ugyanazt, mielőtt indulni készültem. A kis gombócok követni kezdtek. Gondoltam viszek belőlük, hátha meg tudom velük oldani Etiópia élelmezési gondjait. A droiddal felszippantva elhagytam a felszínt. A bolygó déli féltekéje volt a legkietlenebb, azonban ezen is volt élet. Egy Yoda-féle figurával kellemesen elcsevegtem, aki ezen a kopár vidéken nem volt úgy elkényeztetve élelemmel, mint a szomszéd dagadt hülyéi.



Jobban megnéztem a kis kék gombócokat és úgy gondoltam, nekem egyhamar nem lesz étvágyam hozzájuk. Odaadtam az öregnek. Hálából ta árust találtam egy mozgólépcső tetején. Az azonosító kártyámmal vettem is tőle egy Boldogító Port, olyasfélét, mint amit az öreg remetétől kaptam.



kaptam egy andalító anyagból faragott szobrot, amit csak a Wheelworld-ön lehet legálisan árulni. Rögtön Snorglat jutott eszembe, akit nem volt nehéz megtalálnom. Szerencsére ráharapott a dologra és elvitt a Wheelworld-re, hogy nyélbe üssük az üzletet. A melák űrkupec nem ismerte a fair play-t és lelépett az áruval, miután elkábított. Hamar magamhoz tértem, de nem tudtam és igazából nem is mertem utána eredni. Keresnem kellett egy másik dokkot, ahol nyitva volt a város utcáira vezető út.

A Wheelworld:

GURU: Mesélj, milyen volt ez az idegen város?

BORIS: Egy nagy űrállomás-féle lehet, ami folyamatosan pörögve biztosítja a gravitációt. Nem tudom pontosan mekkora lehet, ám több dokkból is megközelíthető, és széles utakon zajlik a forgalom belül. Már majdnem elfelejtettem a szerelő robotot. Az egyik dokkban egy robot dolgozott valamin, mielőtt belöktem egy szerelőaknába.

GURU: ?!?

BORIS: Csak így juthattam hozzá az erős drótköteléhez, ami nagyon felkeltette érdeklődésemet. A lényeg az, miután bejutottam a város belsejébe, megláttam egy játéktermet. Már-már csaknem elfeledtem gondjaim, amikor egy automatam. Ez a gyengébb kábítószer biztosította a város jó közérzetét és nyugodt viselkedését.

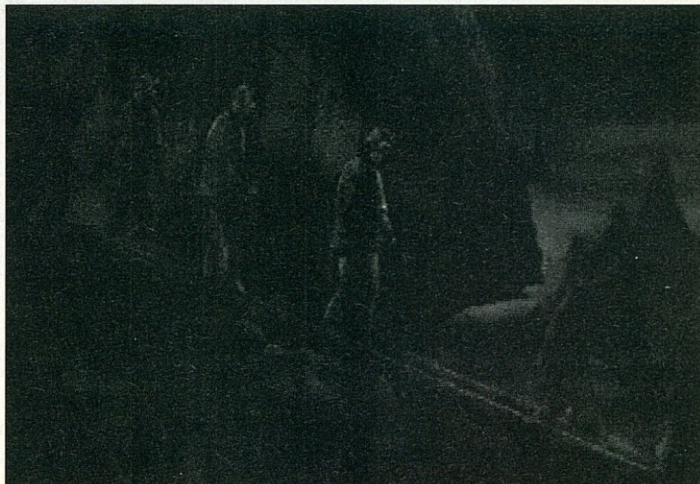
Meg akartam keresni Malinát, így jutottam a bárba, ahol társaságot is találtam. Egy nagyon fontos humanoiddal találkoztam itt, aki elmesélte, ő az önkéntes biztonsági rendészet embere. Biztosított felőle, mindenem megvan hozzá, hogy egy kis 'munkával' belőlem is válhat Alfa Besorolású embere a hatalmas Császárnak. Hogy felállhassak, meghívtam egy italra. Mikor a pult felé haladtam, eszembe jutott, itt az ideje kipróbálni a boldogító port. Belekevertem az italba és visszamentem a SECU-s emberhez. Miután felhajtotta az italt, nem tűnt már olyan fontosnak. Mélyen horkolt, mint aki dicsőségről álmodik. A jelvényét a biztonság kedvéért lenyúltam, majd távoztam.

Kimentem az utcára, és itt találkoztam azzal az emberrel, aki által végül is további kalandjaim a nyakamba szakadtak. Egy öreg ember feküdt a földön hiányzó bal karral. Sürgetve kért, eredjek támadói nyomába. Szinte nem is tudom miért, de minden kérdés nélkül futni kezdtem, majd a PTV-vel üldözőbe vettem a repkedő hátizsákhajtóműt viselő jet-packereket. Miután más választásuk nem volt, megtudtam céljukat. A báró raboltatta el a gyógyító kezét, mivel abban a tudatban él, benne rejlik a gyógyítók hatalma. Saját kezére akarta cserélni, ezzel is növelni, máris hatalmas mágikus erejét.

Az öreggel a Kaleev utcán találkoztam, aki egy biztonságos helyre készült elvinni. Nem volt szerencsénk. Ennek a bárónak valóban lehetett valami természetfeletti ereje, mert máris ránk talált. Nem tehettem mást, menekültem. A PTV-től is elvágták az utam. Csak egy rozzant lift felé vezetett szabad út, de ez leégett alattam. Nem tudtam elég hálás lenni a robotnak, aki rám hagyta a drótkötelet, amin le tudtam ereszkedni üldözőim elől. (Na jó, nem önként adta. A lényegen nem változtat.) Egy jegyet váltottam az egyetlen helyre, ahova járat indult. A rutin jegyvizsgálaton túl éppen üldözőim előtt jutottam be a hajóba.

A Csillaghajó:

Ekkora űrben repülő szerkezetet még elképzelni sem tudtam. Négy szint volt az utasok részére, egy szinten üzletek és hatalmas panoráma ablakok, legalul pedig a személyes járművek külön szintet foglaltak el. A jegyemről megtudtam, melyik az én kabinom. Gondoltam az úton kipihenem magam és ráérek bajaimmal a megérkezés után foglalkozni. Persze fogalmam sem volt arról, hova fogok megérkezni.



vasúti sín felett átvezető hídhoz értem. Nem is gondolkoztam rajta hová jutok, a vonatba ugrottam. A fontos az volt, hogy minél távolabb legyek üldözőimtől.

A vonat egy hatalmas űrhajókkal teli dokk felé haladt. Mikor kis időre megállt, kiugrottam egy létrára. Innen egy szinttel alattam levő sínre ugrottam, hogy az ajtót elérjem. Persze zárva volt. Idegességemben magától jött a gondolat. A háztartási robotba vetettem minden reményemet és a kis szellőző résen betoltam az épületbe.

Szerencsére nem kellett csalódnom benne, beengedett az űrkikötőbe. Ez volt az utolsó hasznos művelete. Talán rossz helyre nyúlt, mikor füst csapott ki belőle. Sajnálkozásra akkor nem volt időm, ezért azonnal Mikor kiszálltam a liftből az első emeleten, két ember beszélgetésére lettem figyelmes. Egy gyógyítóról beszéltek, aki a hajón tartózkodott. Azon tanakodtak, hogyan kaphatnák el és markolhatnák fel az érte járó jutalmat. Valami lázadókról is beszéltek, akik oldalán állnak a gyógyítók. Közbe kellett avatkoznom. Megszólítottam őket. Lopott jelvényem hatására mindent kitálaltak. Biztosítottam őket, ezennel a legjobb kezekbe került a gyógyító sorsa.

Berohantam a kabinomba, hogy valahogyan értesítsem a gyógyítót. A kabinomban várt egy minden nyugalmamat letaroló hologram üzenet a lázadóktól. Közölték, hogy a hajó alá van aknázva. Sajnos nem tudták, hogy én is ezzel fogok utazni. Persze nemrég még én

sem tudtam. A kommunikációs eszközzel elkezdtem mindenkit felhívogatni a hajón, hátha megtalálom a gyógyítót. Sikerült is. Már várt és közölte, hogy rögtön menjek be hozzá.

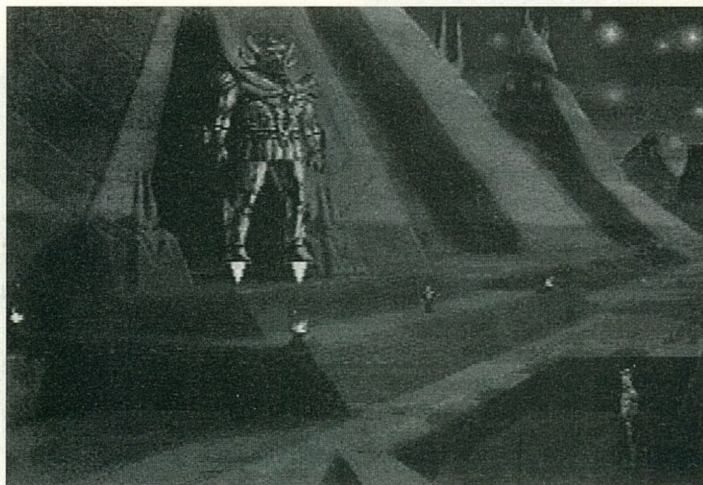
A bombák miatt sok tétova időm nem maradt. Emberemtől megkaptam egy helymeghatározó kő második darabját is, amivel a legenda szerint eljuthatok egy elfeledett bolygóra a Hatalom Gyémántért. Ezzel már könnyen elpusztíthatom a zsarnok császárt és beválthatom a legendát. Úgy tűnt, minden gyógyító ilyen kövekkel rohangál. Semmit nem értettem, és kezdett elegem lenni az idétlen legendájukból. Én Boris Verne vagyok és most már tényleg szeretnék hazamenni, számítógépemen az Imagine 23 már biztosan kiszámolta az üveggolyóra feszített Guru címlapot.
Menekülnöm kellett a hajóról. Nem jutottam messzire, csak az ajtó elé. Egy bérgyilkos várt fejemnek szegezett sugárvetővel, fejpénzre éhes tekintettel. Szavaim nem hatottak, ám egyszer csak eldördült valami és a földnek estem.... Nem a fegyver dördült el, hanem az egyik bomba robbant fel földhöz vágva mindkettőnket. Támadóm eszméletlenül hevert a földön.

Megragadtam a fegyvert és a PTV kártyáját. Ahogyan csak ilyen kábultan lehetett, rohantam a legalsó szintre és egy perc múlva már a sötét űrt szeltem egy bérgyilkos járművével. Újabb látomásomban egy hadi flottát láttam, zászlóshajójának elején kint az űrben egy óriási arany robottal, aki a Mekalian birodalom ellen vezeti seregét. Nem tudtam, ez a múlt, a jelen, vagy talán a jövő?

Újra az űrben:
Leszálltam az első alkalmas bolygón, ahol egy kiégett hajót találtam. Egy roncsdarabból kihúztam azt a vas rudat, amire felfűzhettem mindkét kövemet. Így már nem féltem, hogy elhagyom. Az űrhajó külső termináljához a radar állomásnál tanultak szerint fértem hozzá, ám energia hiányában nem működött. Elhagytam ezt a gyászos helyet és tovább kutattam a bolygókat. Meg is találtam az emelvényt amibe köveimet illesztve meglátogathattam az elfeledett bolygót. Ez egy annyira nyomasztó hely volt, hogy nem szívesen mesélek róla.

GURU: Találtál ott valami érdekeset?
BORIS: Nem. Csak egy Hatalom Gyémántot. Látom Bear már időt mutogat, igyekszem hát rövidre fogni. A gyémánttal működésbe hoztam a kiégett hajó konzolját. Egy olvashatatlan menüből valamennyi pontot kiválasztottam. Így kerültem be a Mekalien hajóba, ahol már meg sem lepődtem, hogy a Mekalien-en már hallottak rólam. Tetteimért és a még be nem teljesedett legendáért kaptam egy álcázó berendezést, persze elemek nélkül. Innen távozva az űrben találkoztam a lázadókkal és vezérükkel.

Coros:
Elvittek a Coros-ra, ahol őket háború, engem pedig csak az uralkodó megsemmisítésének feladata várt. Snorglan rokonával megejtett közjáték után - amiből bizonyságot nyert, hogy nem esik messze az alma a fájától - megkerestem emberemet aki már várt rám. Megtudtam, hogy egy olyan falon kell áthatolnom, amin nincs nyílás, mindamellett vigyáznak is rá, nehogy legyen. Megtekintettem két hatalmas robot őrt, akik ellenállhatatlan kérésére nem próbáltam átmenni közöttük. Egy hiú dísz robotot viszont fondorlattal rávettem, hogy zaklassa az őröket. Hiú robotunk füstölgő darabjai nem értették, vajon mi történhetett? Az épségben maradt elemeket felszedve, a gyémánttal beüzemeltem álcázó berendezésemet. Az őrök szenzorai meg sem rezdültek mikor elhaladtam mellettük. Néztem egy darabig ahogy az Alfa besorolású befolyásolt emberek egy nagy hajóba szállnak, majd váratlan látogatóm érkezett Kaleev személyében.



A gyémánt visszaverte támadását, és én megszereztem személyi azonosítóját. Visszamentem a falhoz, hogy elkészítsem a bejáratot. A robot némi huzakodással elfogadta 'Kaleev' parancsát és lyukat robbantott a palota oldalába. Gondoltam már rosszabb nem jöhet. Így indultam el a palota belsejébe. Végül egy sárkányhoz vágtam az azonosítót, mielőtt üldözőim elől farka mellé ugrottam. A robotot felfalta a lény, de az elemeit meghagyta nekem. Mikor a felszínre kijutottam, újra álcáznom kellett magam. A z utamba kerülő robot osztagot pedig úgy távolítottam el, hogy az egyik hátán levő vezetékeket megrángattam. Szerencsétlenek nem is érthették miért egymást pusztítják. Innen már szinte egyenes volt az utam az éppen istennek titulált Neiamises felé. A legenda beteljesedett, és ebben talán nekem is volt valami szerepem.

GURU: Brrrr...brrr... Ööö..Köszönjük Boris a beszélgetést. Reméljük hallunk még rólad és erről az immár békés világról.

Lázi



DARK SEED CD³²

A horrorisztikus kalandjáték megjelent végre CD³²-re is. Félelmetes légkör és grafika, könnyű kezelhetőség. Ha unod már az ugrálást és a lövöldözést, szerezd be a Darkseed-et!

Hardware igény: AMIGA CD³²

85%

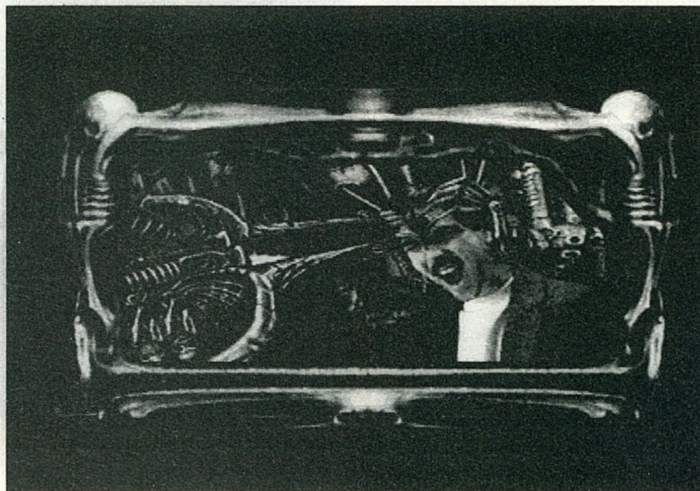
CYBERDREAMS

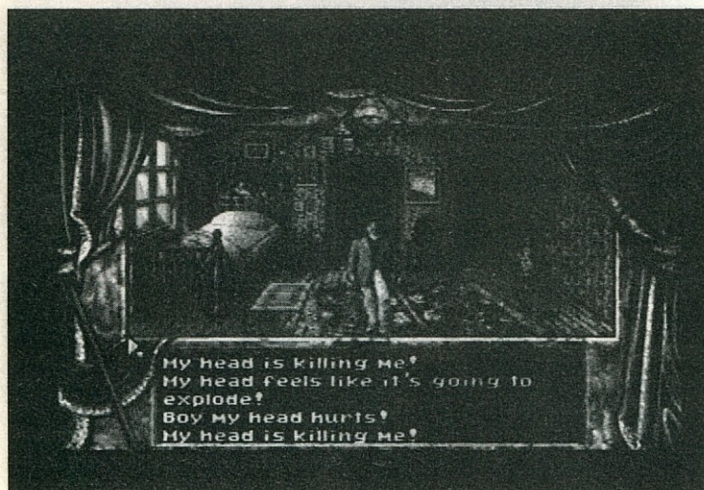
CD-ROM

DARKSEED

Szoktál borzongani? Tudom, tudom. Tél van, és ilyenkor permanensen borzong az ember gyereke, amikor éjnek évadján kiverik a jó meleg lakásból, hogy az iskola nevű komor, szürke kőépület falai mögött megkezdje aznapi szenvedését.

Hallottál már egy H. R. Giger nevű úrról? Ha igen, akkor valószínűleg a meleg szobádban is elkezdesz borzongani, és benézel az ágy alá, hogy nincs-e ott egy mutáns csecsemő, esetleg egy kézszerű idegen az ALIEN című filmből. Ha pedig nem tudod, ki is ez az úriember, kaphatsz egy kis ízelítőt a gondolatvilágából a DARKSEED nevű programon keresztül. Ugyanis ennek a játéknak a megalkotásakor döntő szerepet játszott Giger bácsi is.





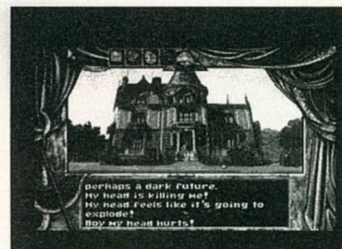
Már az intro is szívet dobogtató látvány, hiszen nem minden nap raknak egy idegen szörnyembriót az ember fejébe. De nem álom ez csupán? Reggel felébredve főhősünknek nem éppen ez a véleménye, hiszen azt hajtogatja, hogy a feje megöli őt. Nos, nem csak őt, hanem az egész földet veszélyeztetik ezek az idegenek, kik a frissen vásárolt házunkban levő, tükörnek álcázott dimenziókapun keresztül törnek ránk.

A játék az ismerős "vedd-fel-itt-és-használd-ott" kategóriába tartozik, de mindenképpen egyedülállóvá teszik Giger grafikái, és az a nagyszerű, baljóslatú hangulat, mely majdnem az összes helyszínt jellemzi. A Föld megmentése során a logikánkat is használnunk kell, de ha elakadtunk, akkor segíthet a '94/6-os PC GURU, melyben a teljes végigjátszás megtalálható.



Aki esetleg Amigáról "nyergelt át" CD³²-re, az emlékezhet arra, hogy ott 1-2 óránál többet nem lehetett játszani a Dark Seed-del, mivel ún. interlace felbontást használt, ennek következtében normál tévén vagy monitoron a kép szemet fájdítóan remegett.
Nos, a CD³² változatnál ezt teljesen kiküszöbölték, így a kép tökéletes, remegésmentes, a játék sokkal jobban játszható mint elődjei.

Érdekessége még a programnak, hogy az összes szereplő valódi színész, kiknek a mozgását kamerával felvették és bedigitalizálták. Így még valósághűbb a játék légköre. De a rajzolt grafikák sem szégyenkezhetnek, tökéletesen harmonizálnak az emberi alakokkal. A tükrön túli világ félelmetesen hátborzongató és Giger munkáját dicséri.

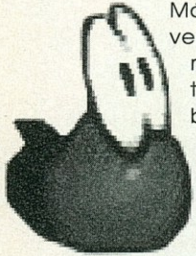


Nos, kedves CD³² tulajdonos, bátran ajánlhatom neked ezt a programot, mivel eléggé eltér a mászka-ugra és ticsung-ticsung társai közül. Ez egy halálosan komoly, nem csak "mindent a szemnek, semmit az agynak" típusú játék. Könnyen kezelhető, és tartalmaz játékállás-mentési/töltési lehetőséget is. Szóval idegeket megerősíteni, kezdődhet a Föld megmentése... (Aztán ha éjjel alienekről álmodtok, Gigert okoljátok!)

Gigerről röviden annak, aki még nem ismeri: Festményeit és szobrait általában látomásai alapján alkotja meg. Az ő nevéhez fűződik az ALIEN (magyar (el)fordításban: A nyolcadik utas a halál) című film szörnye is. Van, amikor fényképek szolgálnak művei alapjául. Több albuma is jelent már meg, melyek igen nagy tetszést arattak széles körben.

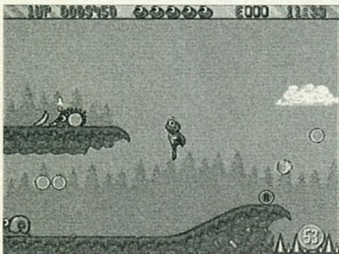
M. D. Jon

SUPERFROG



Már találkoztunk vele, de most CD^{32}-n és PC-n változtatta a galád rút banya kis zöld leveli békává hercegünket. Szerencsétlen nem is tudta, de ezzel megpecsételte sorsát. Volt itt egy királylány is! Hát persze a királylány! Azonnal eredjünk a nyomába. Egy ilyen kis teremtménynek még a kis távolságok is hosszúak, hátha még hat világon át vezet az út a gonosz banyához, kinek jelmondata: Ne mosolyogj!

A Team 17 Amiga sikerprogramjainak CD^{32}-es kiadásai közül végre a Superfrog került sorra. Hősünk egy bizonyos energiaital elfogyasztása után ment keresztül olyan változásokon, amivel kiérdemelte a Super jelzőt. Ez nem az oktánszámra utal, inkább a szédületes mozgási lehetőségekre, amik teljes kihasználásával érheti el hőn szeretett párját. Ezen cikk írója idei külföldi tartózkodása alatt begyűjtött egy fent meg nem nevezett energiaitalt, éppen a Superfrog kapcsán, ám a hatása rá nézve elmaradt. Hacsak annak nem tekintjük folyamatos szellemi leépülésének felgyorsulását. Brekk! Brekk!



Nem így van ez játékunkban. Békánk sebesülései csökkentik szervezetének ital koncentráltságát, aminek teljes hiánya életeinek csökkenéséhez vezet. Szerencsére a körültekintő játékos bőven pótolhatja alkoholmentes igényeit. Persze akadnak más adalékok is, mint a kis bogyó, ami eldobása után visszatér hozzánk. Ez a bogyó elsőszámú ellensége minden ránk ártalmas lénynek. Akadnak még kis szárnyak is amivel elérhetjük, hogy Pistike a következőket kiáltsa: Néé máá röpül a béka!!





Béka szemszögű kalandjaink egy erdőben kezdődnek, ahol a továbbiakban gyakorlattá váló érmegyűjtéssel koptathatjuk joypadunkat (itt a műanyagra nem a papírra történt utalás). A meghatározott mennyiségű érme birtoklása után beválthatjuk ezeket egy átjáróra a következő pályához.

Lesz még itt kérem kísérteties kastély neohorrorisztikus berendezéssel, sivatagi dráma múmiák számára, jégbalett Superfrog vendégszereplésével, az amerikaiak saját megemlékezése után béka a Holdon, és még több, még több... brekeke! (Ez utóbbi szó fordítása szótár hiányában elmaradt.)

Mint a műfaj jobbjainál itt is van level code nevű idegkímélő szolgáltatás. A megvalósítása azonban merőben új. Nem ám a pálya kódok osztogatása mindenféle szerencsétlen alaknak. Kapsz egy félkarú rablót, hogy próbára tedd piros gombodat. Aki szerencsés, akár pályakódot is kaphat. Van itt persze bónusz élet, bónusz pont, bónusz bónusz.

Találhatunk rejtett folyosókat sok kinccsel, darazsakat tüntethetünk el a hátukon ugrálva, lézerágyúk között szlalomozhatunk mielőtt a banyához érkezünk. A vége pedig! Nem a szokásos happy end, hanem egy rekeszizom szaggató meglepetés. Képzeljétek a királylány megcsókolja a békát és %£$@#?. *(Cenzúrázva!)*

A játék abszolút profi kivitelezése nem meglepetés a Team 17-től és persze az Amigától. A remek zenék, az önmagában is poén figurák és nem utolsósorban a rendkívüli játszhatóság számomra a műfaj koronázatlan lemeztölteléke. Igaz ugyan, hogy a CD-re semmi plusz nem került fel a régi lemezes példányon kívül, mégis ez az, amit nem lehet kihagyni. A buszt lekésheted, a dolgozatot elszúrhatod, de a Superfrog végig nem játszására NINCS MENTSÉG!

Lázi

SUPERFROG CD^{32}

Itt van! Újra feltűnt! Hogy kicsoda? Nem csirke, nem tojás, nem róka, nem fóka és nem hangya. Ő az előkelő származású, a rettenthetetlen, a gyors lábú, a humoros szuper... szuper... Superfrog!

Hardware igény:
AMIGA CD^{32}

93%

TEAM 17

CD-ROM



CENTRAL INTELLIGENCE

Valamikor virágzó demokrácia volt, most véres diktatúra. Vissza tudjuk állítani a régi rendszert, vagy valamelyik sötét börtön mélyén végezzük? Ahogy a CIA mondja: ha lelepleznek, számunkra többé nem létezel.

Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, VGA
CD-ROM, MS DOS 5.0

63%

OCEAN

PC CD-ROM

CENTRAL INTELLIGENCE

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy sziget valahol a Karib szigetvilágban, Brazília partjai közelében. A sziget különösen gazdag volt olajban, és tés meglepően népszerű a lakosság körében. Nem marad más hátra, földalatti eszközökkel kell nekilátni a diktatúra megdöntésének.

Körülbelül ennyi a kerettörténete az OCEAN játékának, és akit még nem riasztott el ez a rendkívül eredeti sztori, az a továbbiakban kap némi tippet a játékhoz. Előrebocsátom, hogy én egy kicsit változatosabb játékra számítottam. De ez természetesen nem zárja ki, hogy valaki még akár élvezze is. Betöltés után lehetőségünk van egy rövid Tutorial megtekintésére, illetve két tipikusnak mondható küldetést is lejátszhatunk (pl. beférkőzés az állami laszthatunk, a 1st Class Agent esetén lesz a játék a legkeményebb. Mint parancsnok, a politikai, a propaganda, illetve a hadügyi alosztály ügynökeit irányíthatjuk (az alosztály nem biztos, hogy a legjobb elnevezés, de jobb hirtelen nem jutott az eszembe). Minden alosztálynak 8 ügynöke van, ezek élén egy-egy specialista áll. A specialisták ugyanolyan ügynökök mint a többiek, csak sokkal több extra feladatot is képesek megoldani. Viszont ha egy specialistát elvesztünk, akkor a hozzá tartozó alosztálynak is búcsút mondhatunk.

Egy küldetéshez először aktivizálni kell a megfelelő ügynököt az alosztályról jöttek. Nem biztos, hogy megéri egy gyors katonai akcióval lerohanni a szigetet, ugyanis ez csak az ügynökeink halálozási arányát növeli meg. Az is lényeges, hogy nem az ügynöknek kell elmozdítani a helyéről a diktátort, hanem úgymond a népet kell rádöbbenteni arra, hogy milyen rossz is nekik.

Miután már szinte mindent tudunk az ügynökökről, nézzük a játék további szereplőit. Már amennyire egy diktatúrában beszélni lehet róla, itt is megvan az ellenzék, természetesen csak földalatti formában. A főhadiszállásuk Nueva Laguna városában található. Vezetőjük kulcsszemélyiség a játékban, ugyanis ha sikerül őt az elnöki székbe visszajuttatni, akkor nyerjük meg a játékot. Ő maga állandó rendőri megfigyelés és lehallgatás alatt áll, mégis nagyon fontos, hogy naprakészen tartsuk vele és a HQ-val a kapcsolatot. Ha rendszeresen megkapja a szükséges információkat, akkor egy-egy küldetés előtt értékes adatokkal tud szolgálni az ügynökök számára, nagyban növelve ezzel az esélyt a sikerre.



a vegyipar is virágzott. Nem csoda tehát, hogy a csúnya, rossz bácsiknak is feltűnt ez a hely, olyannyira, hogy meg se álltak addig, míg magukhoz nem ragadták a hatalmat. Mondanom se kell, hogy ez viszont Amerikának nem tetszett (diktatúra, virágzó kínai kapcsolatok), éppen ezért mindent megtesz, hogy visszacsinálja a korábbi állapotokat.

Itt kapcsolódunk be mi a történetbe mint a CIA egyszemélyi vezetője, hogy tegyünk meg mindent, hogy Sao Madrigal szigetén visszatérjen az élet a régi kerékvágásba. A direkt akció egyrészt politikailag nem tűnik jó megoldásnak, másfelől bármilyen furcsa is, az új veze-propagandagépezetbe, megvesztegetés stb.).

Ha úgy érezzük, hogy már nagyon profik vagyunk, elkezdhetjük a valódi játékot is. Három nehézségi fok közül vá-(a kéz ikonnal), ki kell jelölni a bevetés célját, valamint a jellegét (felderítés, megvesztegetés...). Lehetőségünk van egyszerre több ügynököt is ugyanarra a küldetésre bevetni, azonban csak ha ugyanarról

Szintén az ellenzéki vezető irányítja a dzsungelek mélyén megbúvó lázadó katonai egységeket. Ezeknek is nagy hasznát vehetjük a különböző műveletek során. Ugyan közvetlenül nem működnek együtt az





mindig menjen egy képzett specialista, így sokkal nagyobb az esély a sikerre.

ügynökökkel, azonban amíg a muníciójuk engedi, fedezik őket, illetve katonai segítséget nyújtanak nekik. Igazán kulcsszerep a végjátékban jut nekik, ugyanis ha visszavesszük az elnöki széket, akkor ezek az erők megindulnak a főváros felé, hogy a várhatóan súlyos harcokban a segítségünkre legyenek. Éppen ezért létfontosságú, hogy ők is mindig legyenek ellátva a megfelelő municióval, ill. információval.

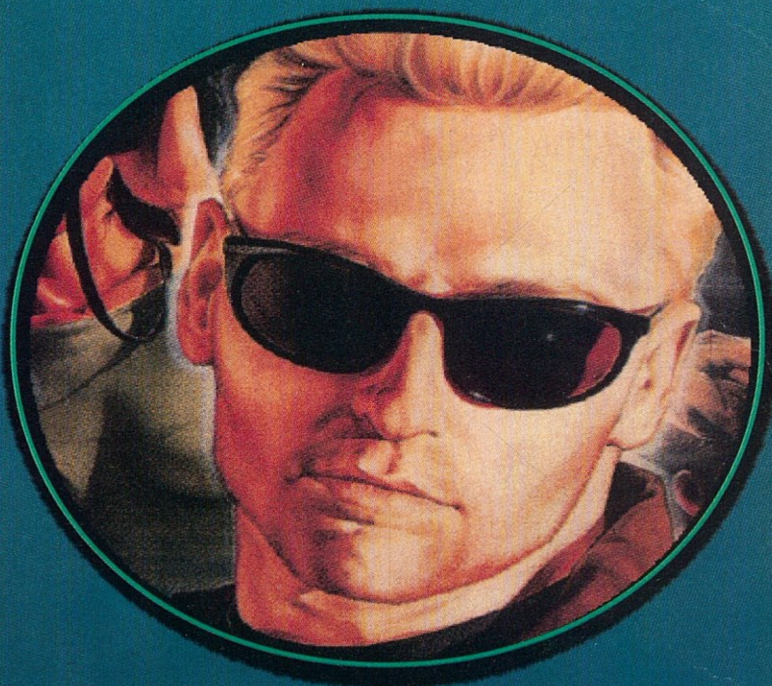
Sokan szimpatizálnak az ellenzékkel az egyetemisták közül. Ezek legtöbbje szoros kapcsolatban áll a Nueva Lagunai főhadiszállással is. Nagyon jól jöhetnek kisebbfajta propaganda-hadjáratok esetén, azonban nagyobb horderejű dolgokban vigyázzunk velük, ugyanis nem lehetetlen, hogy sokan közülük a kormány beépített emberei. Ügynökeinknek legtöbbször meg kell vásárolni a hűségüket, és akit egyszer megvásároltak, az máskor se fogja a pénzt visszautasítani.
Végül is kik ellen harcolunk valójában? A kormány a Parlamentből, ill. az Elnöki Palotából irányít, ennek megfelelően ezt a két helyet külön hadsereg védi. Innen indulnak ki a különböző népbutító propagandakampányok is, valamint a televíziós közszereplésnek is ez a helyszíne. Mindenki fölött áll az elnök, aki szintén a két hely között ingázik, még nagyobb biztonsági intézkedések közepette. A miniszterek jelentik a kapcsolatot a kormány és a nép között, valamint ők irányítják a helyi rendőrséget, ők rendelhetnek el tisztogató akciókat. A hadsereg vezetői is szoros kapcsolatban állnak a rendőrséggel, fő feladatuk a lázadók bázisainak felderítése, de egy kormányellenes tüntetés esetén sem ülnek karba tett kézzel. Természetesen az elnökre, miniszterekre, a hadsereg vezetőire a saját biztonsági embereik vigyáznak. Mondanom se kell, hogy ezek ellen nincs túl sok esélyünk. Mégis nagyon fontos, hogy közülük minél többet a felkelők oldalára állítsunk, ugyanis a végső célt nélkülük szinte lehetetlen elérni. Szerencsére tökéletes biztonsági rendszer nincs, azonban a ritkán adódó lehetőségeket mindenképpen ki kell használnunk.
Van még néhány fontos ember a szigeten, akikből nem árt ha minél többet a felkelők oldalán tudunk. Minden faluban megtalálhatók a helyi vezetők, akiknek az adott közösségben szinte teljhatalmuk van. Őket mellénk állítva jelentős számú szövetségesre teszünk szert.
Azonban rájuk is igaz, hogy oda állnak, ahonnan több pénz jön. Ilyen szempontból hasonlóak hozzájuk a különböző üzemi vezetők, azonban velük még inkább vigyázzunk, őket sokkal inkább ellenőrzi a kormány.



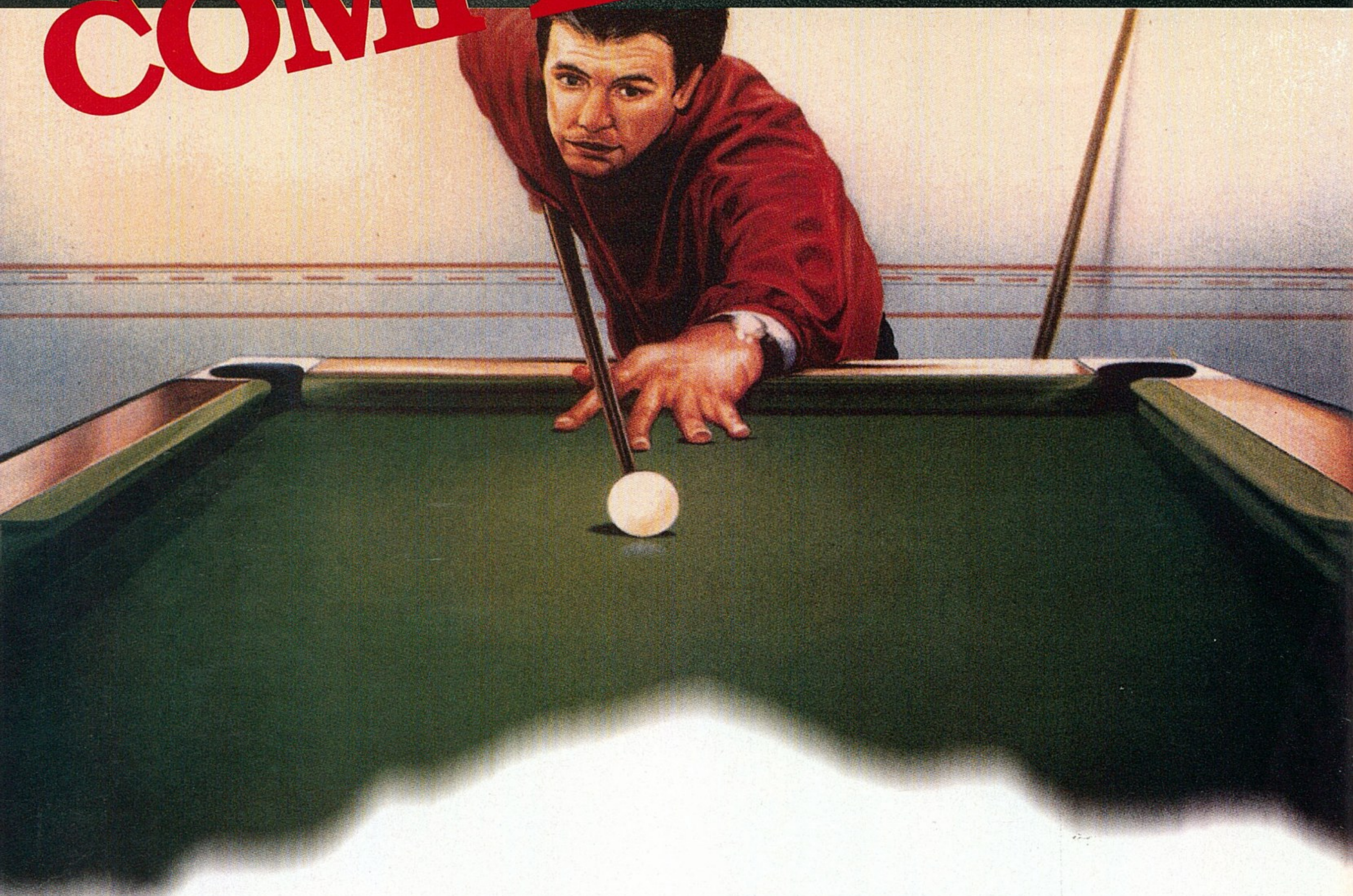
Az egyszerű fizikai, ill. szellemi munkások adják a szigeten a számbeli többséget, azonban nekik van a legkevesebb befolyásuk a különböző történésekben. A felkelők szempontjából nagyon fontos személyek lehetnek a börtönökben. Ezek kiszabadítására a felkelő csapattal mindig menjen egy képzett specialista, így sokkal nagyobb az esély a sikerre.

Végül következzen a játék értékelése. Napjaink divatmániájának megfelelően CD-n jelent meg, ami abban merül ki, hogy néhány helyszínről digitalizált filmfelvételeket láthatunk. Szerény véleményem szerint teljesen feleslegesen, egy ilyen játékot úgyse az tesz élvezhetővé, hogy telenyomják digi képekkel és filmekkel. Mint ebből is már érezhető, nekem nem igazán tetszett a játék, egy kicsit unalmasnak találtam. Ennek ellenére megszállott stratégák valószínűleg élvezni fogják.

Andrew



ARCADE POOL COMPETITION



Ebben a hónapban a Team 17 segítségével rendezzük meg a már hagyománnyá váló játékunkat. A kérdésekre a választ a szerkesztőség címére (1399 Budapest, Pf. 701/765) várjuk 1994. november 30-ig.

1.) Hányféle játéktípust ismer az Arcade Pool?
2.) Hány golyóval játszák a Pool billiárdot?
3.) Milyen géptípusokra jelent meg az Arcade Pool?
4.) Sorolj fel legalább 5 TEAM 17 játékot!

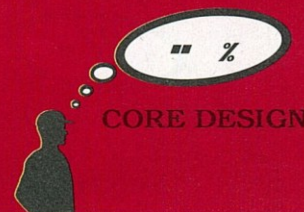
A helyes megfejtők között 3 db Arcade Pool programot, 3 db Team 17 pólót, valamint 3 db Team 17 baseball sapkát sorsolunk ki.

SKELETON KREW

SKELETON KREW

Nemsokára egy nagyon jó játék lát napvilágot a Core Design égisze alatt. Íme egy kis előzetes belőle.

Hardware igény:
Amiga, CD³²



Ha akarsz egy nagy mordályt, amivel vérontást rendezhetsz Psykogenix mutánsok közt, akkor most megkaphatod. Csatlakozz a Core Design Csontváz bandájához Amigán, CD³²-n és Megadrive-on. Öltsd magadra a három morbid alak valamelyikét, felejtsd el minden jóindulatod és indulj neki a hat óriási szintnek, ahol a káosz és az tűzerő alakítja a törvényeket.

Moribund Kadaver (egyszerűen csak rosszfiú) D.E.A.D. Rt-je cryogenéziai kísérleteivel nem a modern nyúltenyésztés hozamnövelését tűzte ki céljául. Rettenetesen ronda mutánsok hordái özönlötték el Monstro city utcáit, ezzel Kadaver sötét üzelmei napvilágot láttak. A történteket felderítő különleges osztag egyetlen tagja tért csak vissza, hátborzongató hírrel. Elkészült a Psyko Machine, Kadaver mozgó laboratóriuma. A hivatal számára egyetlen lehetőség maradt, a Skeleton Krew nevű zsoldosok felfogadása.



Eddig tart a történet, amivel kár is tovább foglalkoznunk. Nézzük inkább mire számíthatsz! A játék háttere 3D izometrikus beállításban nyolc irányban scrolloz a mai követelményeknek megfelelően. A grafika kellően zord, sötét és változatos. Ami igazán nagy durranás a bazókán és rakétákon kívül, az a játékos animációja. A törzs és a lábak különálló



egységet alkotnak. A löveget tartó törzs 24 fázisban fordul körbe! Akár két játékos is adagolhatja egyszerre a muníciót szerencsétlen mutánsok fejébe. Hatalmas gépezetek jelennek meg minden pályán, és fegyverek arzenálja ontja zsoldosainkra a sugár, rakéta és gránát esőt. Néha nem egyszerűen csak az előrenyomulással kell foglalkoznunk, van olyan hely, ahol a továbbjutásunk érdekében alaposan körbe kell járjuk a terepet.

Három karakter közül választhatunk, melyek egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek. A sebesség, a védettség, a fegyverzet és az erő oly módon elosztva mindegyiküknél, hogy a tulajdonságokból származó előnyök és hátrányok kiegészítik egymást.

Tűzerőnket tovább fokozhatjuk újabb fegyverek felszedésével. A fegyverek nem kaliberben különböznek, hanem alapvető működési és ellenfél elimináló módjukban. 'Slice n' Dice Trunkator' - mielőtt ezernyi apró darabbá robbantaná haragosunkat, egy sugárnyalábbal ketté szeli. A 'Ravage II Wrender' egyszerűen csak szétrobbantja az egész testet, de vannak ennél sokkal hangzatosabb rémségek is, amit a gyengébb idegzetű olvasókra való tekintettel nem részletezek.

A bonus pályákon további pontokra tehetünk szert, ami nem árt, ha szomszédunkkal kívánjuk összemérni képességeinket. A pálya végi szint kódok sem maradtak ki ebből az igazán destruktív game-ből. A kemény, fémszerű zenék jól illeszkednek a játék sötét hangulatához.

A kisebb korosztály számára nem ajánlom jó szívvel a Skeleton Krew-t, ám aki már különb-



séget tud tenni felebarátja és egy mutáns között (ha még oly hasonlóak is), azok nyugodtan rátapadhatnak a tűzgombra!

Monstro cityben egyszer talán újra lámpafények gyúlnak...

Lázi



KID CHAOS

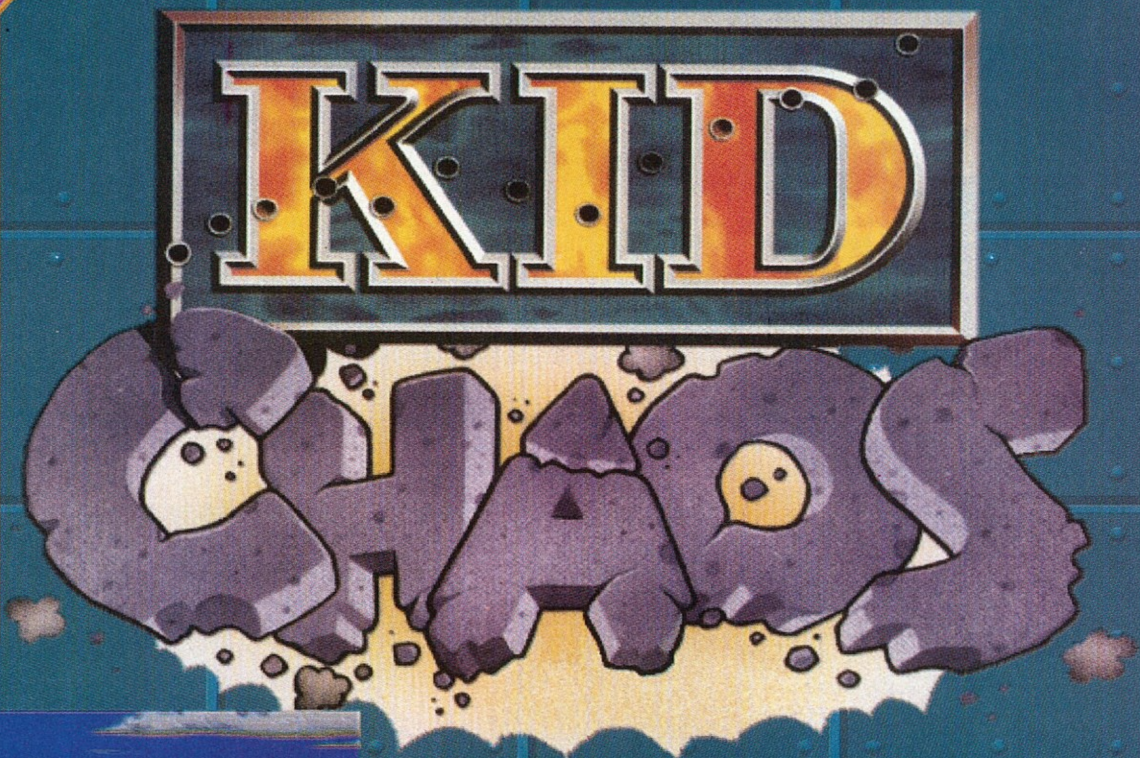
Szuper játék mindenkinek! Bunkózd szét a gonosz lényeket és keresd meg a kijáratot, hogy szegény modernizált ősgyerek végre megszabaduljon a gonosz professzor fogságából!

Hardware igény:
A500(+), A600, A1200, A4000
1 MB RAM

87 %

OCEAN

AMIGA DISK





Helló olvasó! Amigás vagy? Teljesen mindegy, ugyanis most telefonáltak, hogy el kell olvasnod ezt a pár sort a Chaos Kidről. Hogy miért!? Mert jóóó! (Mármint a játék.) Hogy hogyan is kezdődött, azt magától Kid-től kérdeztem meg:

- Tisztelt Chaos, hogy került ön ebbe a játékba?



- Á, a Mad Dog! Egyébként nyugodtan tegezzél, hiszen már régi ismerősök vagyunk! Ahogy beleugrattál azokba a tüskékbe, meg ahogy nem tudtad elkapni velem azt az extra life bonust!

- Jó, jó. Senki sem tökéletes. Kérlek térj a tárgyra.
- Sajnos Senkit nem ismerem. Na szóval egy gonosz tudós kiragadott szeretett kőkorszakomból a masinájával és átvitt a 21. századba. Ott aztán kísérletezgetett velem, mert volt neki egy bazi nagy laborja, ahol mindenféle világokat csinált. Képzeld el, ott álltam azokban a modern göncökben egy bunkóval. Persze vártam az alkalmat a szökésre, ami el is jött. Tudtam, hogy az időgép a labor legutolsó szobája mögött van elrejtve, de sajnos mindegyik szoba kijárata erős energiamezővel van védve. Aztán egy nap kihalgattam a tudósokat, amikor a mezőkről dumáltak egymás között. Megtudtam, hogy a mezők energiaforrása a környezetben levő dolgokban van elrejtve! Ha eleget megsemmisítek ezekből a tárgyakból, a kijárat kinyílhat. Egy



este összeszedtem minden erőmet, széttörtem a zárkám zárjait és kiszabadultam onnan.

- És aztán mi történt?
- Ez már nem rajtam múlott. Remélem, hogy egy nálad ügyesebb fickó is megveszi a játékot, és végre tovább fogok jutni az első világ harmadik pályáján...
- Azért egy kicsit segíthetnél a leendő megmentőidnek!
- Na jó. A játék elején egy menüt látsz, amit a gyengébbek kedvéért azért elmagyarázok.

Start Game: ezzel indítod a játékot.

Enter Password: ide beírhatsz egy kódot, amit a játékban kaptál, és akkor nem kell előlről kezdened.
Options: beállíthatod, hogy a játék folyamán zenét akarsz-e



hallgatni vagy effekteket, esetleg mindkettőt, valamint az ugrás-bunkózás és a pörögvebunkózás jostick-megfelelőjét.

A pályák elején mindig kiírásra kerül a megsemmisítendő tárgyak száma, az erre engedélyezett idő, valamint egy kis segítség. Sajnos az egészségemet igen megterheli a világ lényeivel való találkozás, valamint a víz alatti közlekedés. Egészségem aktuális értékét a játékképernyő bal alsó sarkában láthatod egy dobogó szív alatt. Ez mellett az életeim száma, felette pedig az, hogy mennyi szétvernivaló van még hátra. Az egészségi állapotomra javító hatással vannak az almák! A képernyő felső sarkában az elért pontszámot és a hátralevő időt láthatod.

Mindegyik világ három normál és egy végső, kihívó pályából áll, mely az első világ végén egy faltörő-játék. Itt nem árt elkapni a lehulló bonusokat (plusz labda, plusz idő, lézerágyú), és elkerülni a madár által potyogtatott tojás(?)-bombákat. Ha ezen a pályán is túljutottál, kapsz egy password-ot (ez tartalmazza az eddig elért pontszámaidat is).

Öt világon kell átvezetned, hogy megszabaduljak, ezek: Secret Garden (Titkos Kert), Toxic Wasteland (Mérges Pusztaság *(nem úgy mérges, hogy haragszik!)*), Toy Factory (Játékgyár), Techno Fortress (Techno Erőd), Ruined City (Lerombolt Város). Természetesen ezeken titkos pályákat is találhatsz!

A pályákon találkozol majd oszlopokkal, amiket ha megérintesz és a tetejükön forogni kezd a forgóka, akkor halál esetén onnan fogod folytatni a játékot. Találsz még talpas körökben különféle ajándékokat, melyeket érdemes megszerezned. Ezek lehetnek:

Extra idő (óra egy + jellel): pluszidőt ad.
Rakéta sebesség (kis rakéta): szuper sebességre kapcsol.
Teljes egészség (szív): 99-re nyomja fel a healt-et.
Extra élet (Kid Chaos fej): plusz élet.
Élet jel (csillag): ha ebből hármat összegyűjtesz, az egy plusz életet jelent!
Pajzs (pajzs): egy ideig megvéd mindentől.
Véletlenszerűen adakozó ajándék (kérdőjel): mint a neve is utal rá, nem tudni, hogy mit rejt.
Kristály:: extra pontok.

Plusz életet kapok még minden elért 100.000 pont után is!

A világokban az ellenséges kreatúrákat és az energiatároló tárgyakat a bunkósbotommal intézem el. Vagy ugrás közben, vagy pedig úgy, hogy felgyorsulok és elkezdek pörögni (ezt nevezik whizz-nek, alapállapotban úgy kell rábírni Kidet, hogy felgyorsítjuk és ha már jó tempósan halad, akkor lefelé húzzuk a joyt). Amigádon a következő billentyűket használhatod játék közben (zárójelben a német billentyűzet):

Pause: P vagy SPACE
Zene ki-be: M
Zene hangerő: +/- (ß/a jobbra mellette levő gomb)
Effektek: S
Effekt hangerő: >/< (,/.)
Kilépés: Esc



- Köszönöm, Kid. Bizonyára nem sokáig kell várnod a szabadulásra. Sok szerencsét kívánok minden próbálkozónak!
- Nincs mit, Jon. Annyit még megjegyeznék, hogy a játék fut az összes típuson (500-4000), és ami nagyon jó: felinstallálható winchesterre! A program azonban csak 1 MByte memóriával fut floppyról, HD-ről való játszáshoz pedig legalább 1.5 mega szükséges! A HD-ra kétféleképpen is installálható, kitömörítve (gyorsabb töltés, több HD-hely) és csomagolva (töltés közben tömöríti ki, kevesebb hely a HD-n). Akinek gyors processzora van, az nyugodtan válassza a csomagolt változatot. De mielőtt elrohannál, azért te is mondj valamit a játékról!

- Szerintem teljesen jó! Nagyon szép a grafika és a mozgás, több szintű háttérscroll és szuper effektek. A zenéje pedig cool techno-techno-techno-techno. Teljesen nintendós design. Amit hiányolok, az az, hogy csak egyetlen fegyverrel rombolhatod a rombolnivalót, valamint a kétféle támadási módot is keveslem. De az biztos, hogy senki sem fogja visszakérni a pénzét, ha egyszer megvette a Kid Chaost!

M.D.Jon



VALHALLA

Ultimate Speech Adventure! Agytornáztató fejtörők, logikai feladványok, kalandozás négy szinten és a főhős folyamatosan mondja a magáét. Üdítő színfolt, kellemes kikapcsolódás, közepes grafika. Nyelvtudók előnyben!

A500-A1200

74%

VULCAN

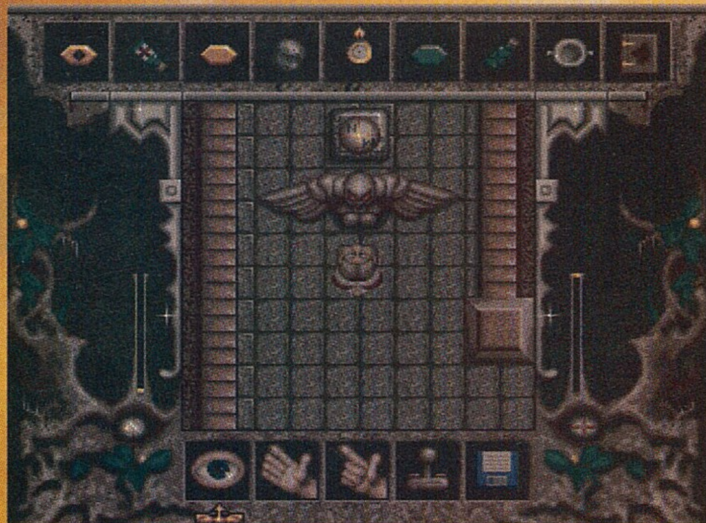
VALHALLA
And The Lord of Infinity

Prológus

Azt mondta: el akarom érni a csillagokat és azt akarom, hogy segíts nekem.
Ott van az a hely, ahol az ötletek megszületnek, ahol valóra válik a lehetetlen, ahol az alkotó lélek szárnyakat kap ...
Valhalla.

a hercege. Most Te lehetsz Valhalla hercege, aki visszatér, hogy megszerezze jogos örökségét...

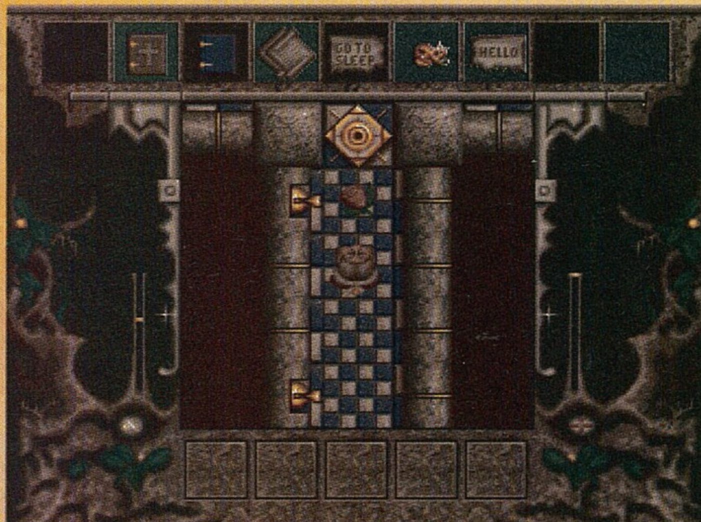
A sztori vázlatokban a következő: egy csodálatos országban élt két testvér, Garamond és Infinity. Garamond volt az elsőszülött, Valhalla trónjának jogos örököse. Apja halála után meg is koronázták szépen, s hamarosan feleségül vette a szomszédos király leányát, aki egy gyönyörű fiúgyermekkel ajándékozta meg őt. Persze mindez túl szép és idilli lett volna, ezért itt jön be a képbe a király öccse, akinek mindez nem tetszett, s gonosz terveket szövögetett. Az emberek között elterjedt a hír, hogy meg akarják ölni szeretett uralkodójukat, s jelentették királyuknak. Ő azonban nem hitt nekik, megbízott testvérében.



Milyen sokakat megihlet ez a misztikus hely! Az ősi kultúrák és hitviláguk szinte kifogyhatatlan tárházául szolgálnak a mai kor embereit szórakoztató íróknak, rendezőknek és persze programkészítőknek. Ebben a rohanó, magával sodró világban jó egy kicsit megállni, kizökkeni a monoton hétköznapi életből és elképzelni, milyen lehetett régen, mit érezhetett egy letűnt kor átlagpolgára vagy éppen

Rosszul tette! Infinty hadsereget toborzott, megtámadta és elpusztította bátyját. Szerencsére az ifjú herceg megmenekült. Az új király nyomoztatott utána, tudta nem nyugodhat amíg el nem pusztítja őt is. Az egykor oly csodás Valhalla most az árnyék és szomorúság háza lett. Teltek múltak az évek, a herceg otthonától távol nevelkedett. Most eljött az idő, hogy visszatérjen és megszerezze törvényes örökségét, s bosszút álljon apja gyilkosán...

A játék irányítása rendkívül egyszerű, nem kell hozzá más, mint egy jó joystick. Az ikonok adják magukat, nem hiszem hogy különösebben részletezni kellene. Lehet tárgyat felvenni, letenni, használni, meginni és megnézni. Mindig ki kell jelölni hol, mit csinálsz és mivel. Ennyi.



Akkor vágjunk most bele ebbe a cseppet sem egyszerű kalandba!

THE CRYPT

Első szint: A KRIPTA.

Baljóslatú hely ez, jobb lesz ha meggondolod hova lépsz, mert gonosz csapdák rejtőznek a kövek alatt! Soha ne lépj meggondolatlanul, nézd meg alaposan a talajt, készülj fel a legrosszabbra! (Szerintem felesleges volt ez a sok csapda. Egyrészt mert úgyis látszik, másrészt aki elalszik a program mellett az úgysem emiatt fog figyelni.)

Egyelőre nincs nálad semmi, de rögtön a "kezdőteremben" találsz magad mellett egy arany ajtókulcsot. Vedd fel! A szoba délnyugati sarkában a talajon egy kapcsolót látsz, amit ha megnyomsz, egy térképdarab bukkan elő. Ha minden igaz, valahol a GURU-ban van térkép (remélhetőleg itt a környéken), úgyhogy nyugodtan dobd el ezt a fecnit. Az északkeleti sarokban találsz egy könyvet, olvasd el, aztán akár el is dobhatod, nem lesz rá szükség. Viszont amin van az fontos. Jól jegyezd meg, hogy ez itt az "azonosító kő" (**IDENTITY STONE**), mert erre még szükség lesz. Indulj el délre a folyosón! Rögtön fordulj el az elágazásnál nyugatra és vedd fel az aranypénzt (**GOLD COIN**).

Most vissza a folyosóra és ballagj délre, míg egy ajtónak nem ütközöl. Fordulj kelet felé és hömpölyögj el a közeli te-

rembe. Ügyesen kerüld el az előtted tátongó fekete lyukakat, s a terem déli falán lévő kart húzd meg. Menj be a megnyíló ajtón és a repedezett felületeket elkerülve vedd fel az apró kulcsot (TINY KEY) és a szürke kristályt (CRYSTAL). Találsz még ebben a teremben egy zárt ládát, a keleti falnál, egy csodatevő követ (MIRACLE STONE), kristálylángot (CRYSTAL FLAME) és a délnyugati sarokban a remény vizét (WATER OF HOPE). A jobb alsó sarokban húzd meg a kart aztán menj ki innen.

Az előző teremben menj északkelet felé a folyosón, amíg nem látod meg a délre vezető nyitott ajtót. Ebben a szobában találsz egy kis kutat (WISHING WELL), amibe ha beledobod egyetlen aranyadat, kapsz egy gemet. A déli sarokban a földön van egy bot, ha felveszed, találsz alatta egy nyomógombot. A titkos rekeszben édesapád gyűrűje rejtőzik. Természetesen vidd magaddal! Fordulj nyugat felé és az első leágazásnál menj fel. Ha minden igaz az aranykulcs nyitja az ajtót. A szobácskában egy újabb kulcsot valamint egy zárt ládát találsz. Ez utóbbit kinyithatod az apró kulcsoddal. A ládában egy kiszáradt rózsa árválkodik (WITHERED ROSE). A sarokban lévő szobor bort kér tőled, jegyezd meg, hogy itt találod, hátha...

Most menj vissza a kezdőterembe és tedd a gyűrűt a kőre, s vedd fel a megjelenő pergament. Ezt az igazság oltárára (ALTAR OF JUSTICE) kell helyezned. Ja, hogy ezt hol találod?! OK. Menj a főfolyosón délre és a második elágazásnál nyugatra. A rengeteg csapdát rejtő teremben találod a következőket: egy újabb zárt láda, egy vérre szomjazó szobor és az igazság oltára. Ha erre ráteszed a pergament, megkapod az igazság szimbólumát (SYMBOL OF JUSTICE).

Más teendőd itt egyelőre nincs, menj vissza a folyosóra és délen fordulj jobbra. Már voltunk ebben a teremben, az itt található szobor arról érdeklődik, mi a küldetesünk. Tedd le mellé az igazság szimbólumát! Az északon megnyíló ajtó mögött egy folyosó rejtőzik, melyen találsz egy újabb könyvet. Óvatosan haladj tovább és ne nyúlj az oszlopon nyugvó koronához! A terem északkeleti sarkában ta-



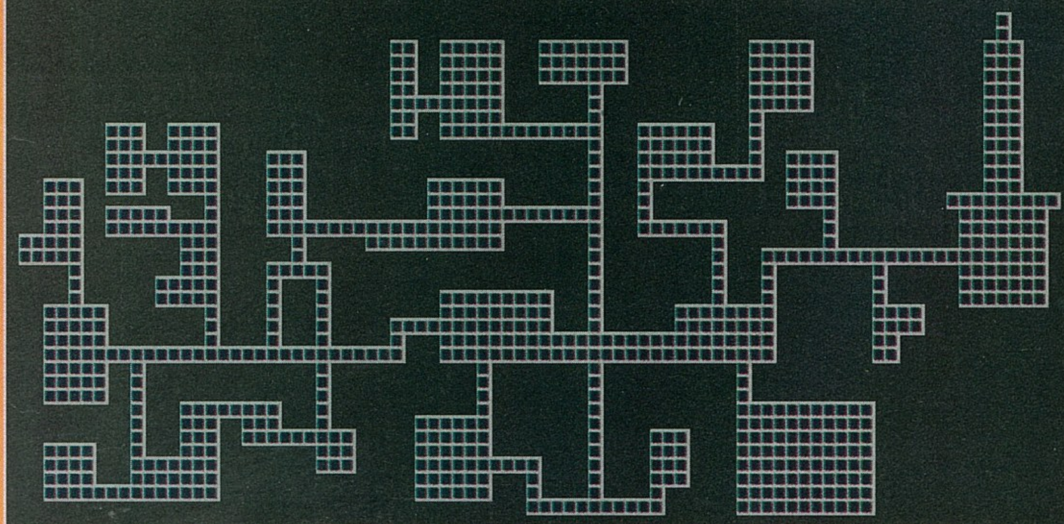
lálsz egy másikat, azt bátran felveheted. Szedd össze az elszórt tárgyakat is (ládakulcs, erőital)! Húzd meg a falikart és menj a következő terembe!

Tedd az élet vizébe a kiszáradt rózsát, majd vedd fel az életre kelt virágot! A szobában találsz egy üveg mérget is. Hogy kijuss innen, tedd a gemet az utadat elzáró akadályra. Huh, a bal felső sarokban ott ne felejtsed a deszkákat! Menj vissza a főfolyosóhoz, de ne fordulj el, hanem menj tovább nyugat felé, míg egy teremben meg nem pillantod egy talapzaton az ezüst kulcsot. Egyelőre ne törődj vele, nyisd ki a délre nyíló ajtót. A mögötte lévő szobában megint találsz egy könyvet. A szobor az iránt érdeklődik, szereted-e őt? Ha a virágot mellé teszed, megnyílik a szemközti ajtó, de még ne menj be oda!

A terem bal alsó sarkában újabb térképdarabot találhatsz. Meredith trónjára tedd le a koronát és vedd fel a megjelenő pajzsot. Most menj vissza az ezüst kulcshoz és nézz szét a teremben. Itt van a szomorúság oltára (ALTAR OF SADNESS) és a bal felső beugróban egy véres kő is áll! A nyugatra nyíló folyosón hatalmas szikladarab állja utadat. Idd meg az erőitalt és dobd a követ a déli sarokba, a rácsra! Egyelőre még ne indulj el erre, mert az út szó szerint rázós! Abba a terembe kell menned, ahol többek között a csodatevő kő is van! Nyisd ki a ládát és vedd magadhoz a stuffokat.

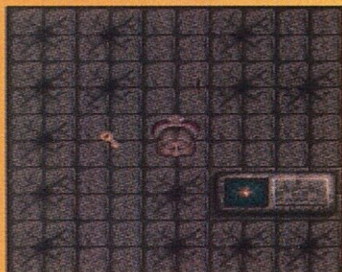
Ezután irány a főfolyosó, a második elágazásnál balra. Az ajtót az ezüst kulcs nyitja. Egy újabb könyv az asztalon, újabb hasznos infók. A ládát egyelőre nem tudod kinyitni, de a szakadék fölé leteheted a deszkákat. A másik oldalon levő ládában egy aranykehely és egy gem van. Vedd fel a cuccot, majd menj vissza a trónterembe! A szoba északnyugati sarkában levő rácsra tedd le a kelyhet, majd engedj bele vizet. Menj be a keletre nyíló ajtón (természetesen a kelyhet vigyed), de a mögötted felnyíló akadályra nehogy rátedd az egyetlen gemedet! Haladj kelet felé, be a falikarral nyíló ajtón. Vedd fel a rejtélyes arany szimbólumot és húzd meg a falikart.

Menj vissza a folyosóra és fordulj északra. Itt használd a gemet! Most menj a csodatevő kőhöz és tedd rá a vízzel telt kelyhet. Láss csodát, a kristálytiszta nedű borrá vált! Ugye még emlékszel ki akart bort inni?! Ütközben vedd fel a fény talizmánját! A borért kapsz egy



potiont (**RUBBER SOLES POTION**). Még ne idd meg, hanem menj oda, ahol a nagy szikla volt! Indulj el a folyosón, de rögtön a második csatornarács után állj meg. Itt az ideje, hogy felhajtsd a lötyit amit szereztél! És most futás, ne fordulj semerre, csak menj egyenesen, míg a harmadik elektromos csapdán is át nem érsz! Ott találsz a falon egy kar nélküli kapcsolót. Ebbe illeszd bele a nálad lévő botot, majd húzd le a kart.

Menj be az ajtón, egy újabb terembe jutsz. Itt találsz egy elektromos készüléket **PSB** felirattal, a szépség vizét (**WATER OF BEAUTY**), a földön egy energiafeltöltő italt és a kőtalapzaton



egy kardot. Vedd fel a nemes pengét és tedd a helyére a nálad lévő pajzsot. Most már bátran elmehetsz az elektródák között! A falikart húzd le! Most menj vissza a folyosóra, ahol a két pár elektróda között észak felé nyílt egy ajtó.

A csapdába tedd bele a gemet, és az arany szimbólumot illeszd a helyére. A Beholder szemét egyelőre ne piszkáld, mert megég a kezed! Most ballagj vissza a folyosón és a véres kőre tedd le a kardot, majd ha véres lett, vedd fel és vidd el annak a szobornak aki a vért kérte tőled! A nyugaton nyíló ajtón át egy kis terembe jutsz, ahol találsz egy ládakulcsot. Húzd meg a falikart, hogy az ajtó ne zárja el délről az utat. A kulcs azt a ládát nyitja, amelyik a fény talizmánjának lelőhelye mellett van. A ládában találsz egy ezüst kulcsot és egy gyertyát. Most újra baktass végig a már biztonságos, elektródás folyosón és nyisd ki az ajtót!
A hallban mindegyik szobor a talizmánodra vágyik, de csak az egyik hálálja meg az adományt ...

A fenti teremben találsz egy kártyát, ami jó lesz majd a PSB feliratú kütyübe. Mielőtt elindulnál; a sarokban a kristályt átszínezheted sárgára. Ha a kártyát a helyére illesztetted, bejuthatsz a nyugati terembe. Itt találsz egy ládakulcsot, egy újabb kunyeráló koponyát, valamint egy kis kődarabot. A kulcs alatt furcsa jelkép van az oltáron. Tedd rá a **COLD PROTECTION** potiont, majd vedd fel a **FIRE PROTECTION**-t. Ha ezt megiszod, akkor kiveheted a Beholder szemét a parázsról. Vidd el a szépség vizéhez, s kapsz egy zöld kristályt!



Menj az igazság oltárának termébe és nyisd fel a ládát! Egy darabka szén (**PIECE OF COAL**) és a végtelen kancsója lesz a jutalmad (**JUG OF INFINITY**). A szenet a kristálylángra helyezve egy különleges kristályt kapsz...

Igen, itt most nem folytatom, mert szeretném ha Te csinálnád meg egyedül, már nincs sok hátra és kíváncsi vagyok, megtalálod-e a megoldást! Ha igen, akkor megkapod a második szint kódját és mehetsz tovább...

SANCTUARY

Második szint : A SZENTÉLY.

A könyvet olvasd el, ha gondolod. A láda előtti kő alatt titkos rekesz rejtőzik, benne egy csirkecomb. Ezt a grillen süsd meg, és a finom falatot dugd a fej szájába! Az ajtón át egy hallba jutsz, haladj el a jégdarab mellett és menj délnek. A falon látsz egy kar nélküli kapcsolót. Az előtte lévő négyzet titkos kapcsolót rejt, alatta egy aranykulcs van. Ezt vedd fel és menj vissza a nyugati ajtóhoz. A falikart húzd le és menj északra, majd balra. Vedd fel a színes botot (**COLOURED STICK**), a lapkát (**SMALL TILE**) és az alatta levő titkos rekeszből a löttyöt (**POTION of STRENGTH**). Jegyezd meg hogy itt van az oroszlánfej, valamint az Idő Sámánja!

Most menj le a déli terembe. A sarokban áll egy hatalmas

váza (HEAVY VASE). Idd meg az erőitalt, vedd fel a vázát és a ládakulcsot, majd tedd be a sarokba a vázát (hogy a keletkezett lyuk később ne okozzon



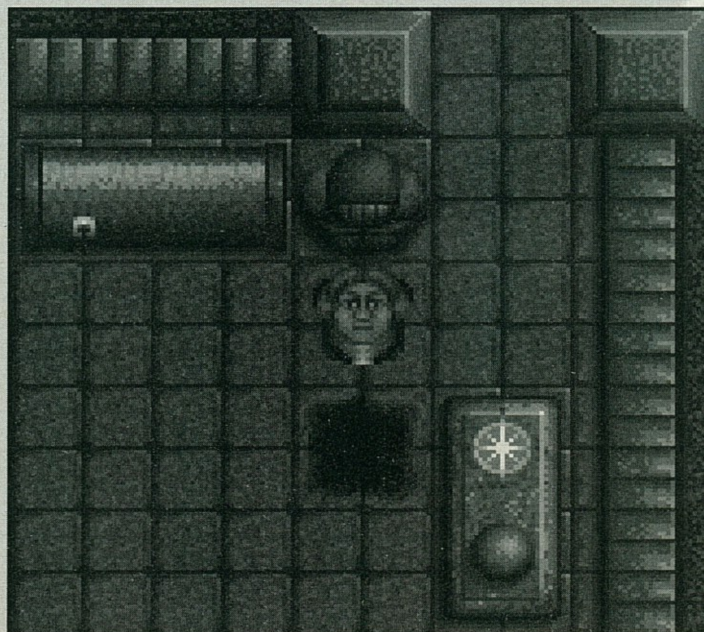
gondokat)! Abba a terembe kell menned, ahonnan indultál. Nyisd ki a ládát! Vedd fel a könyvet és a szélamulettet. A bot nélküli kapcsolót (ahol a kulcsot találtad) toldd meg a botoddal, húzd meg és lépj be a szomszédos szobába! Az imént talált könyvet tedd a negyedik dimenzió oltárára és vedd fel az órát! Vidd el az Idő Sámánjához és tedd mellé a kőre!

Menj fel a folyosón, vedd fel a kulcsot és tedd a grillre, majd a produktumot (LIQUID METAL) tedd a kulcslenyomatú kőre. Húzd meg a déli falon a kart, majd a legyártott kulcsot felhasználva menj az Idő Sámánjánál lévő ládához, s vedd ki belőle a kupát. Ezt megtöltheted sörrel a csapnál (ott ahol a nagy váza volt). A söröcskével menj ahhoz a fura hegyszerű izéhez. Tedd rá a söröcskét, hogy egy kicsit megpenészedjen. Ezt vidd el a Tisztátlanság Sámánjának. Menj el mellette, fordulj keletre, majd a szakadékok mellett délnek. Lent egy titkos rekeszben találsz egy üvegcsét (RESIST COLD), vidd magaddal!

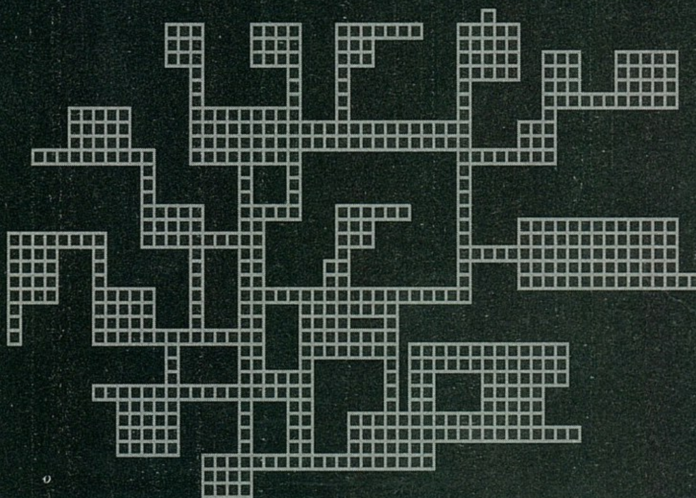
Most menj a jégtömbhöz, idd meg a védőitalt és vidd a fagyott tömböt a tűzhelyre (OVEN), s vedd fel a szemet (EYE of HEAVEN). (A tűzhelyet a negyedik dimenzió termében találod.) Vidd el a napórához új szerzeményed, s vedd fel az oroszlán jelét (SIGN of LEO). Ezt szerintem tudod hova való...

Gyönyörű arany szimbólum lesz a jutalmad! Ennek a formája biztos emlékeztet valamire, a megfelelő követ ott találod, ahol a kulcsot csináltad. Most már bátran beléphetsz a gömb elé és felveheted a mágikus gyűrűt. Ha elkalandozol északkelet felé, találsz egy helyet, ahol csak egy keskeny sávon haladhatsz a veszélyes szakadék mellett. Egy oltár állja utadat, erre kell helyezned az ékszert! Vedd fel a kulcsot! Azt az ajtót nyitja, amelyik a főnixtől északkeletre nyílik. A hatalmas teremben találod a Hold Sámánját, egy kasszát (TILL), a főkönyvet (LEDGER) és a déli falon két kart. Ezeket húzd le és a köztük levő titkos rekeszből vedd ki a ládakulcsot! A hozzá tartozó ládát ott találod, ahol a sörcsap van!

Vedd fel az urnát és az újabb kulcsot! Tedd a hamvakat a Főnix oltárára, s vidd a fakeresztet (WOODEN CROSS) a nagy könyvre. Az Örökkévalóság Sámánjának oltárára kell helyezned az aranykeresztet. A kis szobában rengeteg stuffot találsz; a négy szél ékkövét (GEM of FOUR WINDS), egy kis lapot (SMALL TILE), s a titkos rekeszekben kulcsot és vértet! A kijutás



módját már ismered...
Menj ahhoz a ládához, ami a Tisztátlanság Sámánjának termében van, s nyisd ki. Benne egy ajtókulcs, s az ARTHUR lötyije van. Menj északnak, a szakadékos terem felé, de ne fordulj be, hanem menj tovább, s nyisd ki a kelet felé nyíló ajtót! Nézz körül, s vidd magaddal a törött botot és a lapkát! Ragaszd meg a botot és menj tovább kelet felé. A szakadékon átkelhetsz a lapkák segítségével! A túloldalon vedd fel a fából készült jelet és a ládából a gemet. Keresd meg a falikar helyét, illeszd a helyére, s menj be a terembe. Vedd fel a színes botot és Saleem kövét!
Menj a Főnixtől nyugatra levő ajtóhoz, illeszd a kapcsolóba a színes rudat, húzd meg, lépj be. Egyelőre ne törődj a Gazdagság Sámánjával, vedd fel a ládakulcsot, majd tedd a vért a fatörzsre, hogy kijuthass innen. Menj az Örökkévalóság Sá-



mánjának termében lévő ládához, s vedd ki a benne lévő tárgyakat (LIQUID METAL, WIND CHARM)! A negyedik dimenzió termében lévő száraz valamire tedd rá a fa szimbólumot, majd öntsd bele az olvadt fémet! Menj a deaktiválóhoz, hogy megszerezhess egy újabb mágikus gyűrűt, s azzal irány a szakadékos terem! A papírpénzt vidd a kasszához! A Nyugalom oltárára tedd le Saleem kövét, az aranyakat pedig a Változás Kövére. A szobában vedd fel a botot és az Arthur ital elfogyasztása után a DILOS nevű kardot. Húzd meg a déli falon a kart, s lépj be az ajtón! Fektesd a pengét a szakadék fölé, és tedd a farkasfejet az ezüst oltárára! A félholdat a Hold Sámánjához kell vinned.

A fenti teremben egy újabb deaktiváló és a Feltámadás oltára van. A titkos rekeszben lévő ékkövet ne felejtsd itt! Menj az északi hallba és illeszd a helyére a zöld botot. A szélkakasok termében helyezd a

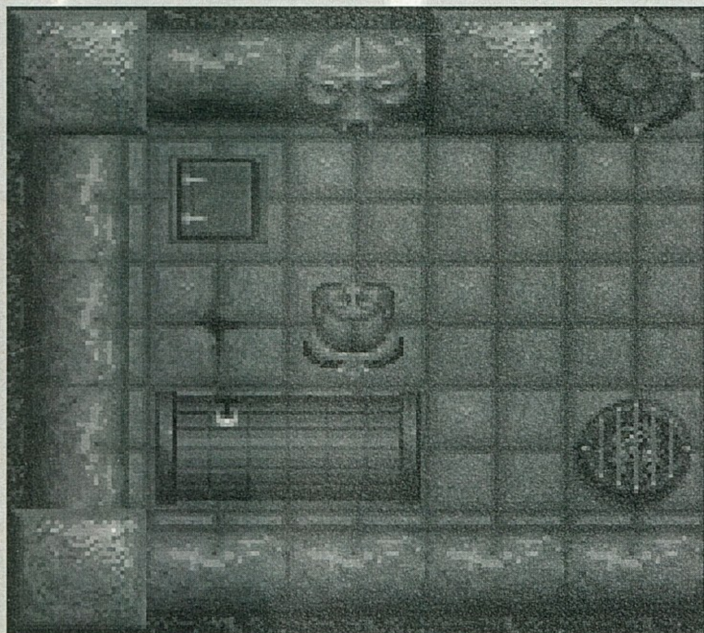
szélamuletteket a helyükre (S,E), majd húzd meg a kart! Ballagj át újra a kardon, s szedd fel amit a ládában találsz...

Visszafelé vedd fel a **DILOS** pengét! Menj abba a szobába, aminek a sarkában egy **STAMINA** potion van. Tedd a helyére a mágnest, hogy megszerezhesd a fémdobozt. Ha ezt a savval szétmaratod, megleled benne a pergament. Mivel semmi nem látszik rajta, ballagj el a tintához, majd olvasd el! Vidd e szomorú irományt a pusztulás lángjához! A pókot tedd a Bőség oltárára (ahol a kassza van)! Az aranytömböt vidd a Gazdagság Sámánjához! Végre szabad az út! A bal felső kulcsot vedd magadhoz, s keresd meg hozzá az ajtót! A titkos rekeszben egy újabb szélamulettet találsz, s van itt egy volt, s szerezd meg a Szent Grált! Töltsd meg ambróziával! Most menj a szakadékos terembe és helyezd az utolsó oltárra a gyűrűt! A Halhatatlanság Sámánjának kínáld fel az isteni nedűt! Ha hoztad a kardot akkor könnyen megszerezheted a kulcsot, s az ajtón át máris a kápolnába jutsz!



3. szint : A KÁPOLNA.

Ne tegyél egy lépést sem, vedd fel a hátad mögül a cementet és rögtön használhatod is. Vedd fel a monoklit, a markolatot, a könyvet! Önts vizet a fára, s arasd le a termést. A farönkről vedd le a könyvet, olvasd el, majd tedd a helyére

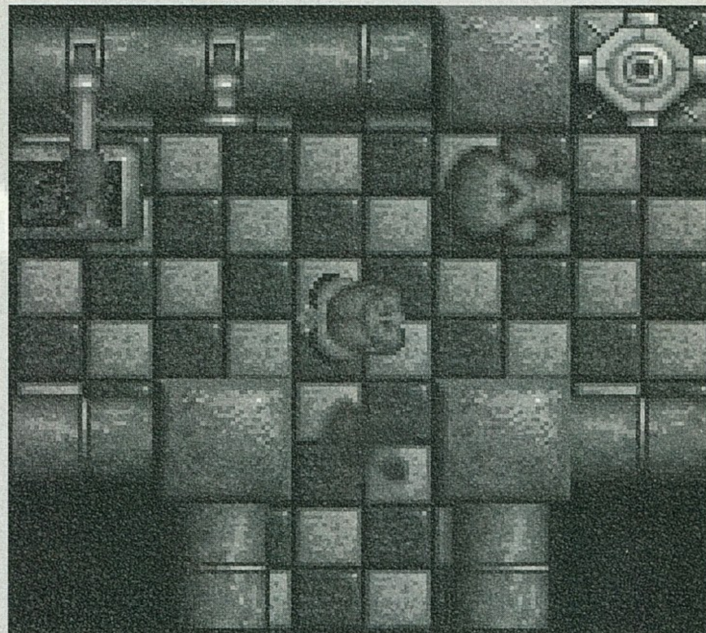


könyv is. Az oltárt egyelőre hagyjuk (**ETERNAL FLAME**)!

Vidd a szélkakashoz az amuletteket és a megnyíló fal mögötti valamire a négy szél ékkövét tedd! Az arany szimbólum helyét nem lesz nehéz megtalálni! Vedd fel a gyűrűt és kifelé jövet tedd a koponyát az újraélesztés oltárára! Távozz északnyugat felé és tedd a láncot az Öröktűzre! Menj a szimbólummal oda, ahol a négy kulcs az almát!

A terem déli részében nyisd fel a csatorna fedelét, s az ott talált nyílvesszőt tedd a számszeríjba! Lőd ki és vedd fel a karamellt (Mi ebben a logika?!). Szedd fel a cementet és a csatornából a magokat is. Vidd a cukorkát a falifejhez, s tedd el az italokat. Sőt a látáshoz kapcsolódót idd is meg, így észreveszed majd a déli falon az ajtót. Bent keresd meg a homokot. Tedd a magokat a földbe, öntözd meg, szedd le a virágot, s vidd a vázába! Találsz egy verset és egy gyűrűt.

Menj a költészet oltárához és tedd rá a papírt! A gyűrűt vidd a Viszály oltárára. A galambot nézd meg a folyóőr mellett, s átmehetsz a megjelenő hídon.



Vedd fel a francia drámát, s húzd le a kart! Most menj a nyugati ajtóhoz és nyisd ki a markolattal! Menj délnek, de ne lépj a cukorka melletti négyzetre, hanem szórj oda homokot mielőtt odamennél, így nem tűnik el a cukor! Vedd fel a teáskannát, töltsd meg vízzel. A gyufát a grillen gyújtsd meg, majd tedd el. Forrald fel a vizet, s vedd fel a kulcsot. Húzd le a kart az északi falon! A kulcs segítségével távozz a szobából, s etesd meg a másik fejet is a déli teremben. Idd meg a lírai italt, s menj a költő sírjához. Nézd meg közelebbről, s tedd el a mamuszokat!

Keresd meg a nagyapádat (a könyv segít!) és add oda neki a papucsokat. Vidd el az édességet a fejhez, fogd az ágyúgolyót, töltsd meg az ágyút, használd a gyufát...

Menj kelet felé, át a kő maradványain a csatornarácsig. Vedd ki alóla a pennát és vidd vissza a tintatartóhoz! Vedd a Bölcsesség gömbjét és a Herkules italt, s menj keresd meg a zongorát! Hörpintsd be a potiont, vedd fel a zongorát és vidd a zenész sírjára. Játsz rajta néhány taktust! Nyomd le a megjelenő kart! Menj elhunyt rokonodhoz, vedd fel a keresztet, tedd le a monoklit, add oda neki a francia drámát, s vedd fel a fordítást! Menj ki a déli ajtón, a cukorka előtt cementezd be a talajt, s tedd zsebre a karamellt.

Menj vissza az előző terembe, s add oda az édességet az északnyugati falon lévő fejnek! Tedd el a stuffokat és a macit (**FLUFFY**) helyezd a lenti szobában fekvő halott lábához! A kulcsot rakd el! Menj oda a növényekhez, de ne nyúlj hozzájuk, amíg nem ittad meg a **GREEN FINGERS** nevű italt! Vidd a levelet a gyógynövényes edényhez (**HERBALIST BOWL**), tedd bele, s vedd fel amit alkottál. Menj fel az északi terembe, onnan a nyugatiba ahol a folyóőrnél nézd meg a Bölcsesség Gömbjét! Vedd fel Shakespeare italát(?!), s menj vele vissza a keleti terembe.

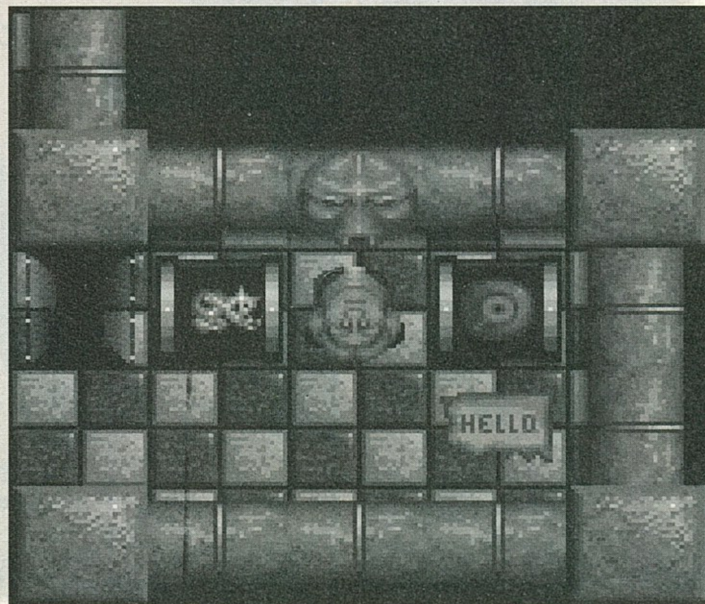
Rakd az angol drámát Lord Monty lábaihoz, idd meg a Shakespeare löttyöt, nézd meg a drámát, majd tedd le a **HEA-**

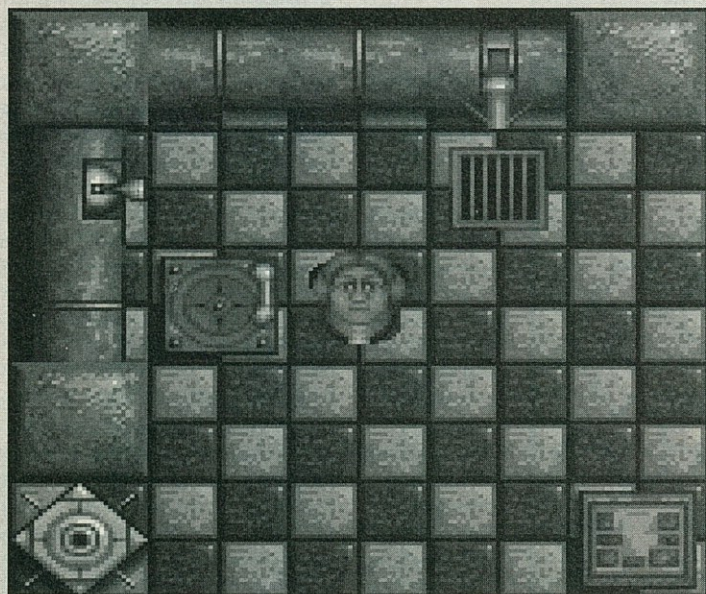
LING POTION-t a hulla lábaihoz! Vedd fel a fémlapot (**OFFICIAL PLATE**)! Most keresd meg a dalt és vidd az énekes sírkövére! Nézd meg, miután megittad a "kórusitalt"! Egyből dalra fakadsz majd...

Menj a zenész sírjától délre, egészen Lord Charlesig. Nyisd ki mellette a csatornát és vedd fel, amit találsz (**ROYAL SEAL**). Menj vissza nyugatra, egészen a varázsló sírjáig és a délkeleti sarokban fekvő iratra tedd a pecsétet, s vedd fel amit találsz (**WIZARD'S WAND, LUCKY HEATHER**). Tedd a varázsló sírjára a pálcát, a cigányéra pedig a hangát. Vedd fel a patkót és vidd a tükörre, hogy szerencsét hozzon. Menj az ágyútól keletre eső folyóhoz és a folyó őre előtt pillants a patkóra!
Húzd le a kart, cementezd be a repedést és vedd fel a kristályt! Menj le délre a négy gonosz pofához és a harmadiknak add oda a kristályt! Most rohanj a varázsló sírjához és nézz a pálcára! Abracadabra! Fogd a vásznat, menj és keresd meg az érdemrendet (2), a csatornából pedig vedd ki a receptet! Vidd a szakács sírjára, s vedd fel a tésztát! Vedd el a gyertyát a művész sírjáról és tedd rá a vásznat!

Fogd az arcképet és a palánkot, s menj a gyertyatartóhoz (az egyik nyugati teremben van). Illeszd a helyére a gyertyát, s vedd fel a kulcsot. Ugyanitt találod Lord Terryt. Tedd a lábához a képet, és tekints az arcára. Vedd fel amit találsz (**OFFICIAL PLATE**). Most menj le a délkeleti terembe, ahol a művész sírja van, nyisd ki az ajtót.

Bent találsz két újabb sírt (ács, pap), egy tűzhelyet és egy szellemet. Tedd a kovászos tésztát a grillre, s tedd el a kenyeret! Az ács sírjára tedd le a deszkát, de ne nyúlj a megjelenő fűrészhez egyelőre! A pap sírjára természetesen a keresztet kell tenni, s a helyén megjelenő koszorút vedd fel! Menj a déli teremben lévő folyóőrhöz, nézd meg előtte a kenyeret. A túloldalon vedd fel az italt és húzd meg a kart! Ha az italt megiszod, bátran megfoghatod a fűrészt és a megfelelő rokon lábaihoz helyezheted.





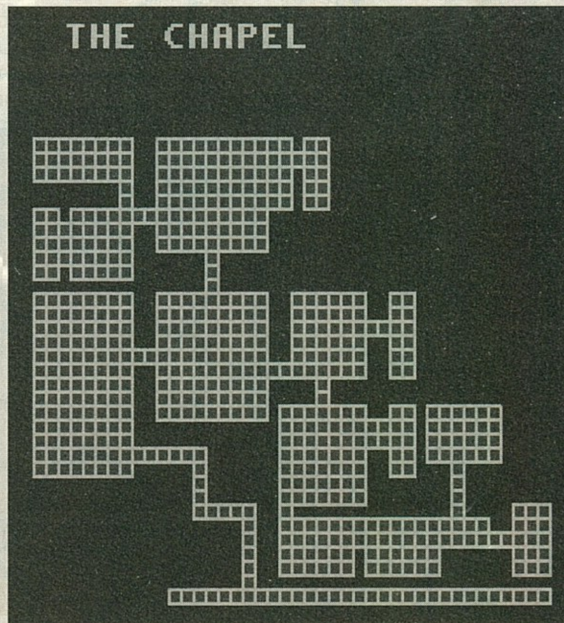
Keresd meg, hol nyílt meg két láda, s tedd el a tartalmukat (**OBJECT of WORTH, POTION of SERMONTS**). A déli teremben fekszik Lord Charles. Az ő lábaihoz tedd le a koszorút, idd meg a Sermonts italt, nézz magad elé (a rokonra), s vedd fel az újabb **OFFICIAL PLATE**-t! Menj keletre, majd északnak, a sírokhoz. A szellem eltűnt, tied a varázspálca (**STAFF of HONOUR**)! Ezt kell megnézned, hogy átmehess a hídon! Vedd fel a túloldalon a képet, vidd a hídőr melletti keverőtálba! Tedd mellé a többi tárgyat is (**OBJECT of WORTH**)! Kacc-kacc, vedd fel a "**2 BEE KING**"-et! Menj a fűrészhez és vágd meg a kezed, majd az elhangzó kérdésre add meg a választ (To be King!).

Menj vissza észak, majd nyugat felé, túl az ágyún, az étkezőasztalhoz. Vedd fel róla az iromány (**24 WAYS**) és tanulmányzd át, hogy megfelelően teríthess! Ha sikerült, kinyílik a keleti ajtó! Legyen nálad minden tárgy, amit a hídőröknél megnéztél (galamb, bölcsesség gömbje, patkó, kenyér, varázspálca)! Az első kézbe tedd a galambot, a másodikba a gömböt, a harmadikba a patkót, a negyedikbe a kenyeret és az utolsóba a varázspálcát! Kelet felé hosszú út vezet a toronyhoz...

Mára itt a vége, fuss el véle. See you next time!

Szerintem nem olyan rossz ez a program. Néha kicsit tépem a hajam tőle, de mégsem nyugszom, amíg rá nem jövök a megoldásra. A változatos angol locsogás pedig tök szuper. Lehet, hogy a grafikától nem esel hanyatt, de végül is nem is az itt a lényeg. Az igaz, hogy kicsit sudárabbnak képzelném Valhalla hercegét, de ízlések és pofonok...

Lily



FATE

Az előző számban elkezdett leírás folytatása.

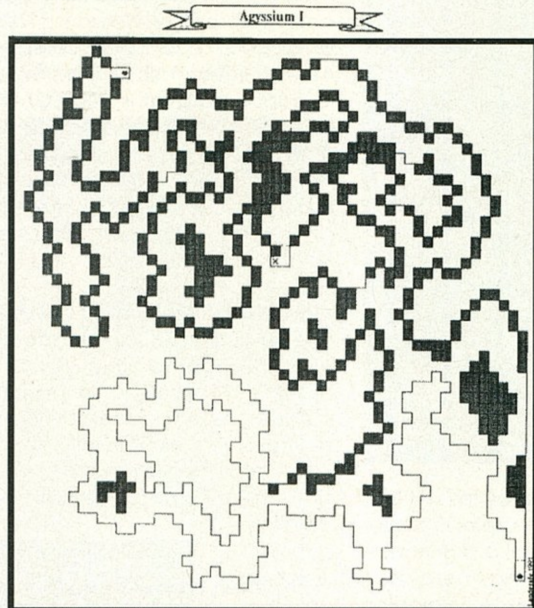
Hardware igény:
A500, 512 kB RAM

99%

RELINE SOFTWARE
AMIGA DISK

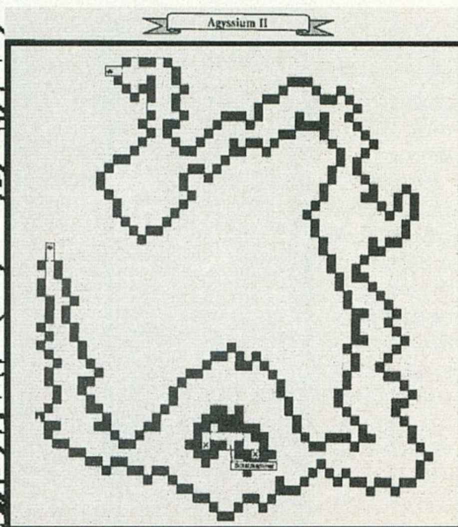
FATE

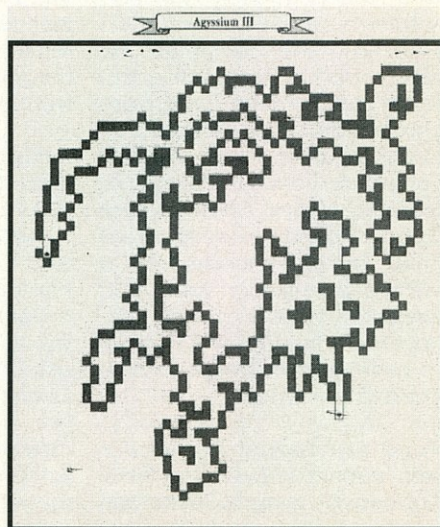
Az esős novemberi napokra maradt a FATE befejező része. Remélhetőleg már mindenkinek 50-60-as szintű csapata várja a nagy megmérettetést az Agyssiumban. Katloch, a tengerek királynője, a matrózok rémálma. Megközelíteni szinte lehetetlen. Még a legvakmerőbb tengeri medvék is beleremegnek nevének hallatán. Veszedelmes örvények, alattomos sziklazátonyok és vérszomjas poliphordák képzik a sziget természetes védelmét. Csak a legbátrabbak és legfelkészültebbek remélhetik partjainak megpillantását.



Aztán ott van a város. Kész erődítmény. Éjszaka bog ingrol csapatok rémisztgetik a szerencsétlen vándorokat. Gonosz varázslók siserehada lesi a kínálkozó alkalmat egy meglepetésszerű támadásra. Ide kell bejutnunk és megkeresni a lefelé vezető utat. Nem kell azért ész nélkül odarohanni, jobban tesszük ha kicsit körbeszimatolunk varázstárgyak után, a mágusiskolák a lehető legidétlenebb időpontokban tartanak nyitva. Képzelem milyen alakok lehetnek azok, akik hajnali 2 és 4 között járnak igénybevenni a szolgáltatásaikat. Az áraik szemtelenül magasak, de megéri. A tulajdonságaink rohamos fejlődésnek indulnak, ha előrelátóan nem pocsékoltuk el a pontjainkat. A tűzellenállást és az erőt mindenféleképpen növeljük a lehető legnagyobbra.

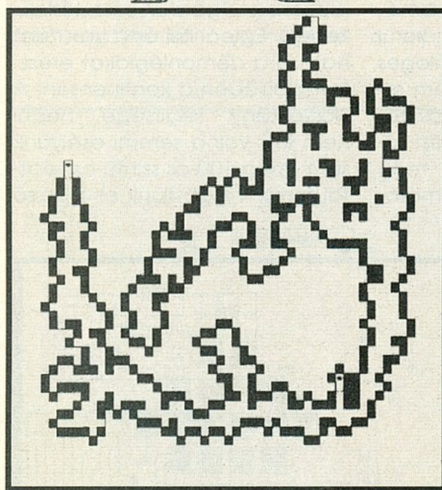
Katloch közepén van egy kis tér, a nagy nehezen megszerzett botot itt kell használni. A csapat elteleportálódik az Agyssium bejáratához. Vegyünk egy nagy lélegzetet és merüljünk le a sötétségbe. A szörnyek itteni sűrűsége és vérszomja meghaladja legmerészebb álmainkat is. Ne rohangáljunk be minden sarokba kincsek után kutatva, mert nincs. Kutak is csak elvétve akadnak, azok sem mindig gyógyítóak.



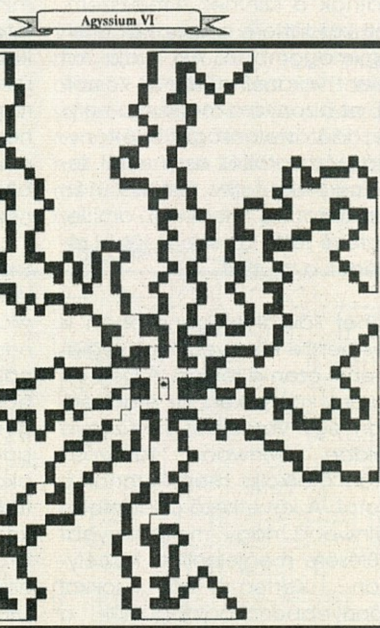


Támaszkodjunk inkább a Pirate Rock-ból származó restore potionokra.
Van egy trükk amivel kikerülhetők a legszemetebb ellenfelek. Ők már messziről tűzesővel borítják be a csapatot és bizony elég siralmas állapotba kerülünk a támadás végére. Ezen a szinten már nem szabad, hogy gondot okozzon a menekülés. Egyszerűen ha meglátunk egy ilyen lényt, fussunk el előle. Pár lépés után, a biztos távolban csapatunk megáll és kifújja magát. Most bátran induljunk meg az előbbi szörny felé, és ha minden igaz baj nélkül átsétálunk rajta. E módszer segítségével minden ilyen komolyabb csatát átvészeltem Megoldás lehet még a magas tűzellenállás. Ilyenkor csak nagyon kicsit sebeznek rajtunk a lángok.

Az Agyissium hetedik szintje elég zsúfolt hely. Nem tudtam úgy öt lépést megtenni, hogy egy csapat szörny ne vesse magát rám. Legyünk nagyon kegyetlenek és nyomuljunk előre kíméletlenül. Az utunk végén ott vár minket egy opál ajtó.



Namost, ha nem vettük volna fel a kulcsot a valvicei barlangokban, lenne egy szép hosszú sétánk vissza. Az előrelátó játékosok most csak egyszerűen nyissák ki és gyarapítsák a felhasználásra várakozó tárgyak listáját Bergerac főmágus kővé változott szívével. A kifelé vezető út sem lesz sétagalopp, de senki sem állíthatja meg a csapatunkat.
A távoli Cassida-ban vár minket egy szobor és vele a szabadulásunk perce. Hosszú és viszontagságos út után végre itt vagyunk. A tengeri úttól és az azt követő fárasztó vonatozástól elgyengült csapat alig vonszolja már magát Cassida utcáin. Már csak néhány sarok és ott vagyunk.

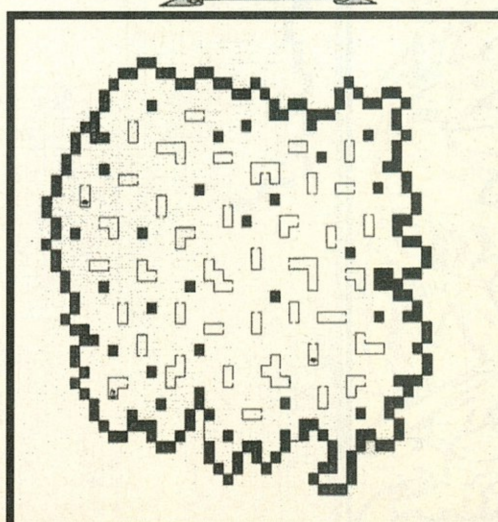


A térre érkezve szegény csapatom (és persze én is) majd szörnyethalt a meglepetéstől. A látvány ami a téren fogadta őket még húsz támadó bog ingrol látványától is szörnyűbb volt. Nem láttak semmit. A szobor egész egyszerűen eltűnt. Na ez már nekem is sok volt. Mennyi mindenen keresztül mentem. Kezdődött a Holdpálca darabjainak összeszedésével. Még most is rángatódzik az arcom ha arra a pofátlan törpére gondolok. Aztán besétáltam a tűzbe, áthajóztam egy óceánt, a sziget összes szörnye a nyakamba szakadt és most itt állok egy üres téren és fogalmam sincs mit tegyek.

Bevallom őszintén ez volt az a pont, ahol majdnem abbahagytam a játékot, pedig irgalmatlanul tetszett. Nem volt semmi új információm amin elindulhattam volna. Programhiba lenne, nem ez nem jellemző. Céltalanul elkezdtem bolyongani a vadonban, mikor Winwood váratlanul beszólt. És nem is mondott hülyeséget...

Szerinte valami történt öreg barátunkkal, Naristos-sal. Sürgetett térjünk vissza a tornyához. Na végre valami fejlemény!

A torony mellett sajnos már csak öreg barátunk holttestét találtuk meg és mellette a varázsbotját. Winwood letérdelt és gyengéden kivette a botot a halott varázsló kezéből. Egy vakító villanás és a kalandozó el-



tűnt. Semmi ok az aggodalomra, csak elteleportálódott az utolsó labirintusrendszer legmélyére, a Kastélyba.

Vakmerőbb és türelmetlenebb egyének egyedül is nekivághatnak a szintnek. Emlékszem, mit küzdöttem a szörnyek ellen egymagamban. Aki tudja mit jelent varázsló nélkül itt kószálni, az bizonyára megérti a helyzet kilátástalanságát. Néhányszáz viszszatöltés és a szent tekercskészlet teljes felélése után aktiváltam a teleportot, ami lehetővé tette a csapat többi részének a lejutást.

Lehet sokkal elegánsabban is (és persze könnyebben) végigmenni ezen a részen. A Démon Torony környékén, az erdőben, van egy varázsbot betűzve a földbe. Winwood távozása után markolja meg Toronar a botot. A következő pillanatban Winwood nagy megkönnyebbülésére megjelenik a Kastélyban. Ketten már sokkal könnyebben boldogulnak a zombik seregével. Ezt a tippet egyébként Fazekas Lászlótól kaptam, én nem jöttem volna rá. Tudtommal ő az elsők között oldotta meg ezt a remek kalandjátékot.

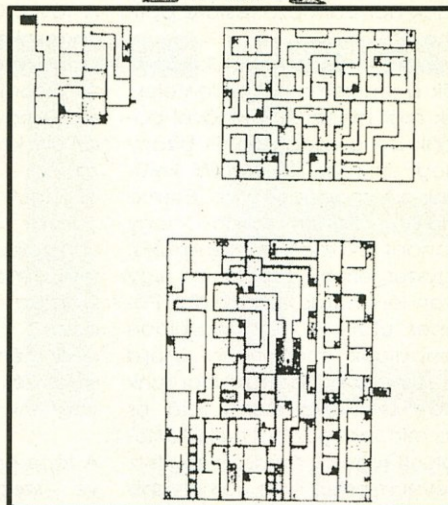
Nem lesz könnyű feladat eljutni a szoborig, amit Thardan barátunk végső elkeseredésében teleportált le ide. Rakjuk vissza a szívet a szoborba és vegyük fel a főmágust a csapatba. Nem sok kezdő csapattag maradt. Mostanra a következő karakterekkel kell minden jobbérzésű játékosnak rendelkeznie. Winwood, Toronar, Marina, Mandrag, Bergerac és két nem NPC. Bergerac szerencsére elég bőbeszédű és igen neheztel Thardanra.

Szerinte egyetlen lény rendelkezik elég mágikus erővel a gonosz mágus hatalmának megtöréséhez. Egy fiatal boszorkány mágikus képességei még a nagy Thardan-t is gondolkodóba ejtették. Nem akart semmit kockáztatni, ezért tőrbecsalta a mit sem sejtő növendéket és kicsi nyuszivá változtatta. A mágus elmondta, hogy tudtával a Kastély legalsó szintjén van bebörtönözve a drága. Irány tehát a hetedik szint.

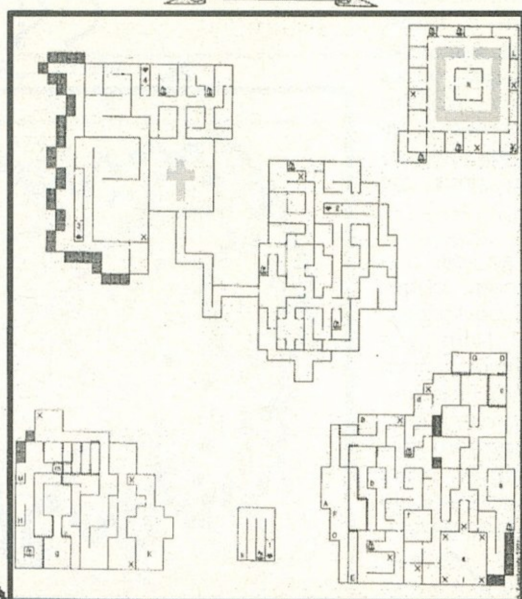
Kissé viszontagságos körülmények után új csapattag kerül hozzánk. Egy nyúl. Különleges tulajdonsága az, hogy nem lehet megölni. Regenerációs képességeivel minden sebzést túlél. A mágiához sajnos még nincs túl sok köze, de hamarosan változtatunk ezen az állapoton. Lhanis környékén van egy kőoroszlán. A környékbeliek csak az Átváltozás Szobrának ismerik. A talapzatán levő szöveget csak egy alkimista fordító tudja elolvasni. A szobor segítségével eredeti alakjára tudjuk visszaváltoztatni újdonsült barátnőnket. Egy 114-es szintű gyönyörű mágushölgy lett belőle.

Időközben Thardan sem tétlenkedett. Egy óriási ártó varázslat hatására démonlégiókat eresztett szabadon a kontinensen. A boszorkány segítsége nélkül nem lett volna semmi esélyünk sem (még 100-as szintű csapattal sem). Vergődjünk el a belső

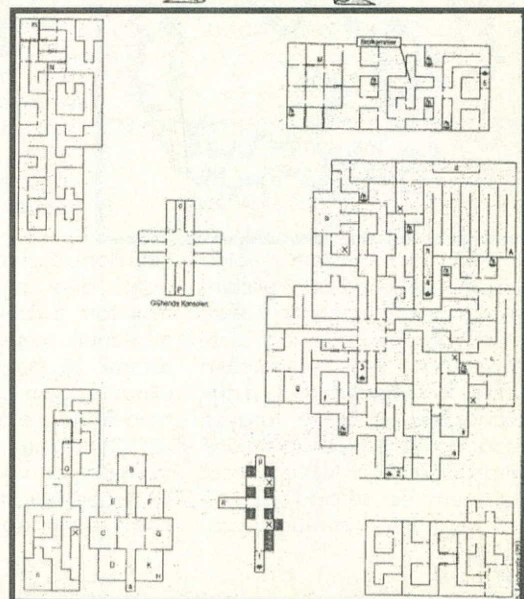
Schloßverlies II

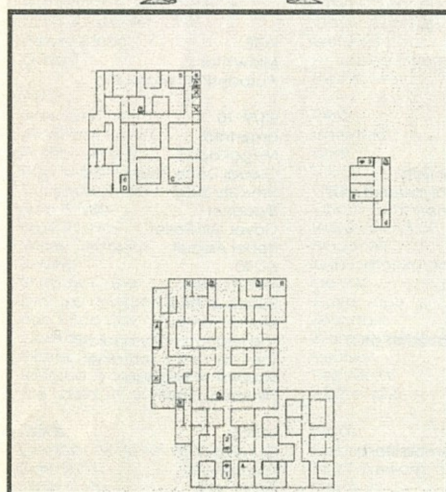


Schloßverlies I



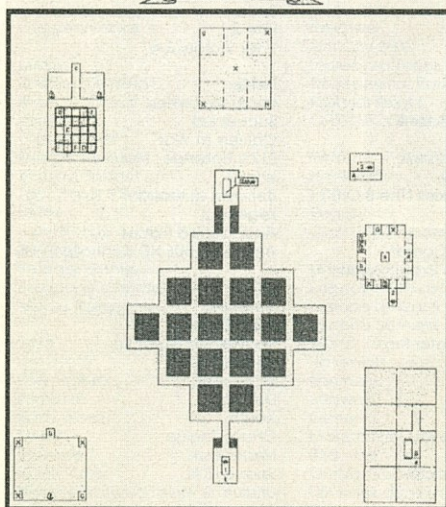
Schloßverlies III





halálzónába. A három mágusom együttes ereje már elegendő a halálvarázs leküzdéséhez.

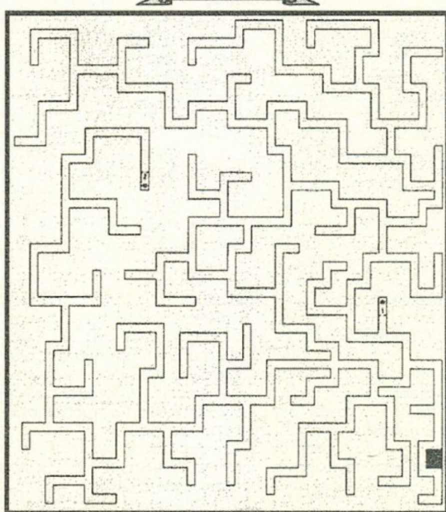
Legkeletebbre már vár minket a főellenség. Mindent egy lapra tesz fel és pusztító energiasugarakat indít a csapat felé. A boszorkány azonban a saját fegyverét fordítja Thardan ellen. Szinte egy pillanat alatt hamuvá ég. Ennyit Winwood hazajutásáról. A mágusok tanácsa megjövendöli neki, hogy a



FATE 2-ben biztosan hazajut. Ebben az egy dologban alaposan tévedtek. Nem számoltak a program iránti érdektelenséggel.

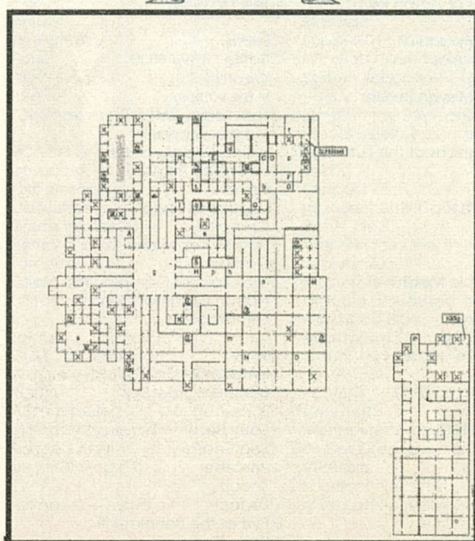
Végére értünk ennek a giga leírásnak. (Itt most a méretre, és nem a minőségre gondolok.) Gondolom a leírás alatti áradozásaimból kitűnik, hogy elég elfogult vagyok a programmal szemben. Az a bizonyos 99% tehát nem véletlen. Pellus véleményéről eleget mond az a kijelentése, miszerint a közeljövőben megjelenő Amiga kártyát csak abban az esetben veszi meg, ha fut rajta a FATE.

Érdekes módon csak elkezdeni nehéz a kalandot. Minden barátom aki hozzákezdett, pillanatok alatt beleszeretett és csak nagyon kevesen bírták abbahagyni. Elismerem, hogy grafikailag és zeneileg nem a '94-es színvonalon helyezkedik el, de nem is most csinálták. A GURU csapat szerint ez a program egy 256 színű SVGA grafikával óriási kasszasiker lenne a mostanában megjelenő fantáziátlan RPG-k között. Sajnos ennek a megvalósítására csak nagyon kis esély van. Valószínű tehát, hogy Winwood végleg megreked abban a távoli dimenzióban. Személy szerint egy kicsit irigylem barátunkat, velem soha nem tud hasonló csoda megesni.



Végezetül szeretnék köszönetet mondani néhány egyénnek, akikkel felejthetetlen FATE beszélgetéseket folytattam telefonon. Köszönet Németh Gábornak, Szentimrei Zsoltnak, Mészáros Lászlónak, Fazekas Lászlónak, Lázinak és persze Pellusnak. Nélkülük szegényesebb lett volna ez a cikk.

Mocsy





HELPLINE

Kérésetekre egy összfoglaló táblázatot közlünk a GURU-ban és PC GURU megjelent leírásokról és ismertetőkről. Egyébként az összes régi számunkból található még egy-két szám, nyugodtan rendeljétek meg a szerkesztőségen keresztül a kívánt számot.

92/1
Ismertető:
Rubicon
Humans
Guy Spy
Myth
Epic
Clik Clak

Leírás:
Heart of China
Realms
Pinball Dreams
Space Crusade
Storm Master
Ramses
Final Conflict
Space Gun
Harlequin
Microprose Formula One
Knightmare
Elvira II
Treasures of the Savage Frontier
Eye of the beholder II
ECO Quest
Conquest of the Longbow
Monkey Island II
Derive
Devpac 3
Abandoned Places
Track Display (HW)

92/2
Ismertető:
Boppin
Laura Bow 2
Battle Isle
Locomotion
Campaign
Deliverance
Droofos
Stone Age
Cyber Assault
Kiro's Quest

Leírás:
Special Forces
The Addams Family
Steel Empire
Robosport
Warriors of Relaine
Covert Action
Discovrey
Mad TV
Wizardry 7
Ishar
Gunship 2000
Star Trek
Sourcer
Cowox (HW)
Devpac 3
Epic

92/3
Ismertető:
Bonanza Brothers
Trooddlers
Crazy Cars 3
Pollinator
Super Tetris
Lemmings
Starrush
G-LOC
Epic

Leírás:
Hook
Regent
Space Max
Civilization
Push-over
Floor 13
Lure of the Temptress
Fate
Ishar
Megafortress
Wing Commander II
Ultima Underworld
Aces of the Pacific
Expert Animator

92/4
Ismertető:
ECTS '92
The Carl Levis Challenge
Liverpool
Espana The Games '92
World Tennis Championships
Reunion

Leírás:
Roger Rabbit
Rome AD 92
Red Zone
Police Quest III
Lure of the Tempress
B-17 Flying Fortress
Darklands
Dark Sun
Falcon 3.0
Viking

92/5
Ismertető:
BC Kid
WizKid
Robocop 3
Double Dragon 3
Tiny Skweek
Diabolik
Silly Potty
CrossWords
Premiere
Wizardry 7

Leírás:
Lotus III
Zool
Shadow of the Beast III
A-Train
The Aquatic Games
Paladin
Falcon 3.0
Pinball Fantasies
Quest for Glory III
The Savage Empire
Perfect General
Laser Squad

93/1
Ismertető:
Elf
Caesars Palace
Parlor Games
Johnny Castaway
Shadow of the Comet
Gobliins 2
Alien Breed Special Ed.'92
Ultima sorozatok
Captive
DarkSeed

Leírás:
The Dagger of Amon Ra
Caesar
Legend of Kyrandia
Pinball Fantasies
Doodle Bug
Red Baron Mission Builder
Indy Heat
Rex Nebular
Secret Weapons of the Luftwaffe
Legend
A-Train
Elvira II (C64)

93/2
Ismertető:
The Incredible Machine
Wordtris
Contraptions
Mario is Missing
Day of the Tentacle
KGB
Mega Lo Mania (PC)
Lionheart
Robocop 3 (PC)
Chaos Engine
Waxworks
Pool

Leírás:
King's Quest VI
Nigel Mansell's World C.
Cytron
Sabre Team
Falcon Mission Disk I
No Second Prize
A-Train
Island of Dr Brain
Das Schwarze Auge
Curse of Enchantia
Legend
TV Sports Boxing
TV Sports Basketball
Bill's Tomato game
Hudson Hawk (C64)
Morph Plus

93/3
Ismertető:
Dalek Attack
Thomas the Tankengine
Zyconix
Trolls
Dylan Dog 4
Tearaway Thomas
Hero Quest II
Joe & Mac
Populous II
Street Fighter II
Stalker

Leírás:
Dune II
KGB
Alone in the Dark
Shadowworlds
BAT II
Star Controll
Flashback
Putt Putt
Car and Driver
Bard's Tale Construction Set
Exodus 3010
The Ancient Art of War i.t.S.
WF European Rampage Tour
Lethal Weapon
Chessmaster 2100 (C64)
I Play 3D Tennis (C64)
Óravédelem (HW)
PCMCIA (HW)
Image FX

93/4
Ismertető:
Monopoly
Mario
Body Blows
Origin FX
Dimo
GOAL!
Jordan in Flight
Litil Divil
The 7th Guest

Leírás:
Battle Chess 4000
Wizardry 7
V for Victory
Task Force 1942
Premier Manager
Ultima Underworld II
F-15 Strike Eagle III
Sim Life
Legend of Myra
Creepers
Harrier Jump Jet
Cattivik
Nick Faldo's Campionship Golf
Norton Commander
Lemmings 2

93/5
Ismertető:
Beneth a Steel Sky
Superfrog
Fatty Bear
Seal Team
Privateer
Snoopy
Legacy
Eye of the Beholder III
Body Blows
Wacky Funisters

Leírás:
X-Wing
Mercenaries
Wizardry 7
Space Crusade
Galactic Warrior Rats
Lotus III RECS (pályaszerkesztő)
The Chaos Engine
Zool
Lemmings II
Lionheart
Quest for Glory I
Star Command
Interpaint (C64)
Autodesk Animator Pro (PC)
Art Expression

93/6
Ismertető:
ECTS
Ambermoon - Amberstar 2
Beavers
CyneMorph

Leírás:
Superfrog
Transarctica
Jordan in Flight
Darkseed (térkép)
Exodus 3010
Son of Chuck
Desert Strike
Xenobots
Dog Fight
Arabian Nights
McDonald Land
Creatures
Inter Word (C64)
Star Command
B-17 Flying Fortress
Autodesk Animator Pro (PC)
Front Page Sports Football

93/7
Ismertető:
Syndicate
Captain Dynamo
Overdrive
Apocalypse
Dune II
Morph
Twilight 2000
The Legacy

Leírás:
Eye of the Beholder III
Airbus 320
Pepper's Adventures
Spear of Destiny
Reach for the Skies (The B.O.B.)
El-Fish
Human Race
Shadow of the Comet
Die Prüfung-The Examination
Utopia
X-Wing
KGB
Autodesk Animator Pro
World Atlas 4.0

93/8
Ismertető:
Pinball Dreams
Diggers
Day of the Tentacle
Gateway II
Walker
Ringworld
Dune II

Leírás:
Freddy Pharkas
Space Hulk
International Open Golf
Legacy
Harpoon Designer's Series
Blue Force
Protostar
The Lost Vikings
Morph
KGB
Midwinter II
Autodesk Animator Pro

93/9-10
Ismertető:
MegaRace
Global Domination
Sim-City 2000
Bloodnet
Cover Girl Poker
Rebel Assault
K-240
NHL Hockey
Bubba & Stick
Mortal Kombat
The Legend of Kyrandia 2
The Day of the Tentacle
Sceptre of Bagdad
Directory Opus

Leírás:
Gunship 2000
Rome AD92
Blue Force
Rags of Riches
Goal
Lands of Lore
Betrayal at Krondor
Prince of Persia 2
Carmen Sandiego
Battle Isle '93
Beauty and the Beast
Syndicate
Fields of Glory
Blob
Syndicate
Walker
Return of the Phantom
Ringworld
Autodesk Animator
Amiga AT-BUS HD controller (HW)

93/11
Ismertető:
ECTS
Quak
Body Blows
Patriot
Blaster
Perihelions
Settlers
Elite 2
V for Victory 3-4

Leírás:
Micro Machines
Soccer Kid
Carriers at War
F17 Challenge
Ishar 2
Betrayal at Krondor
Legend 2
Abandoned Places
Amiga AT-BUS HD controller (HW)

93/12
Ismertető:
Alien Breed II
Body Blows Galactic
Roughness
Stonekeep
Delta V
Xanth
Chaos Engine
Microcosm
Space Hulk
Uridium 2
Turrican 3
Wonder Dog
Alfred Chicken

Leírás:
Dark Sun
Simon the Sorcerer
Football Pro
Yo! Joe!
Lost in Time
Overdrive
Diggers
Strike Commander
Speed Racer

Tornado
Home Video Producer (C64)
Turbo Assembler (C64)
Deluxe Music II
Overkill

94/1
Ismertető:
American Revolt
Archon Ultra
Pacific Strike
Dungeon Hack
Sam & Max
Digital Love
Winter Olympics
B-Wing
Shadow Caster
Dracula Unleashed
Bob's Bad Day
Cardiaxx
Pirates Gold
Railroad Tycoon Deluxe
The Labirynth of Time

Leírás:
Combat Air Patrol
Dark Sun
Hired Guns
Seal Team
Privateer
Frontier-Elite II
Home Video Producer (C64)
Turbo Assembler (C64)

94/2
Ismertető:
Armaeth
Superfrog PC
Seek & Destroy
Robinson's Requiem
Assasin S.E.
Ultima VIII
Battle Isle 2
Rampage
Journeyman Project
Pinball Fantasies
Tesserae
Cool Spot
Cyberpunks
International Open Golf
Morph
Elite 2
Ambermoon
Rebel Assault
Tie Fighter
Dungeon Hack

Leírás:
Disposable Hero
Mortal Kombat
Larry 6
Prime Mover
Fury of the Furies
Burning Rubber
Terminator II Arcade
Settlers
Sam & Max
B-Wing
Fantasy Empire
European Championship
Media Point

94/3
Ismertető:
Theme Park
Elfmania
Body Blows
Pinkie
Universe
Elder Scrolls
Mario's Time Machine
Jurassic Park
Fire and Ice
Assasin
Spellcasting Party Pak
Zool 2
Planet's Edge

Leírás:
Goblins 3
The Settlers
Lotus Trilogy
Soccer Kid
Oscar (CD[32])
Ryder Cup Golf

Chessmaster 4000 turbo
Cosmic Spacehead
Cannon Fodder
Brutal Football
Aces over Europe
Blue & Gray

94/4
Ismertető:
Ishar 3
U.F.O.
Nomad
Chaos Control
Werewolf KA-50
Bloodnet
Terminator Rampage
Dennis
Advantage Tennis
Soundbits
Alone in the Dark CD
Reunion
Heimdall II
ADPro V2.5

Leírás:
Gabriel Knight
Flight Simulator 5
Stardush
Steg the Slug
Bubba and Stix
Ambermoon
Archon Ultra
Police Quest 4
Chessmaster 4000 turbo
American Football
OMEGA (C64)

94/5
Ismertető:
Fleet Defender
Ravenloft
Neural World
Arcade Pool
Dark Legions
Breach 3
Darkmere
Ligtwawe

Leírás:
Starlord
Flight Simulator 5
D/Generation
Star Trek/Judgement Rites
Network Rally
Liberation
Privateer
Sim City 2000
Incredible Toons
Unnecessary Roughness
Gabriel Knight
OMEGA (C64)

94/6
Ismertető:
ECTS
Puggsy
Global Domination

Leírás:
Legacy of Sorasil
Carriers at War II
Second Samurai
Wiz 'n' Liz
Ravenloft
Iron Helix
Seawolf
Genesia
Manchester United P.L.C.
Brian the Lion
Omega (C64)
HD-s disk drive (HW)
Lightwawe

94/7
Ismertető:
Delta V
Indycar Racing
King Pin
Marvin
Dragon Lore
Lords of the Realms
Syndicate CD
Wolfenstein 3D
Beavers CD[32]
Bubba 'n Stix CD[32]

Sherlock Holmes
FastLane Z3

Leírás:
Darkmere
James Pond 3
Mr. Nutz
Genesia
Beneath a Steel Sky
Nick Faldo's Golf
Ultima 8
The Red Crystal
Easive Action
Heirs to the Throne
Omega (C64)

94/8
Ismertető:
All Terrain Racing
Tower Assault
Super Stardush
Dragon Stone
Skeleton Krew
Central Intelligence
Under a Killing Moon
Universe

Leírás:
Out to Lunch
Banshee
Elfmania
Arcade Pool
Heimdall 2
Fate
The Incredible Crash Dummies
Apocalypse
Overlord
World War II
The Settlers
Globocop
World Cup USA '94
Sierra Soccer
Sensible Soccer
K240
Jack Nicolaus' Unlimited Golf
HD-s disk drive (HW)
Lightwawe

94/9-10
Ismertető:
ECTS
Kid Chaos
Jungle Strike
Mutant League Hockey
Mighty Max
Zool CD
Lotus CD
Nigel Mansell's W.C. CD
King Quest VI

Leírás:
Aegis
Superhero League of Hoboken
King's Quest sorozat
On the Ball
HellCab
Ishar III
Tie Fighter
Fate
Alien Breed II
K240
Táblázatkezelők Amigára

PC 93/1
Ismertető:
Cyberrace
Darklands
Simon the Sorcerer
Betrayal at Krondor
Tornado
Lodt in Time
Lands of Lore

Leírás:
Strike Commander
Wayne Gretcky Hockey
KGB
A320 Airbus
Ultima Underworld 2
Space Quest V
Might & Magic 4
INCA
Autodesk 3D Studio

PC 93/2
Ismertető:
World Atlas 4
Cover Girl Strip Poker
Napoleonics
TFX Inferno

Leírás:
Privateer
Buzz Aldrin's Race into Space
Stronghold
Sim Farm
Tornado
Star Control II
One Step Beyond
NHL Hockey
Sound Galaxy hangkártyák
Street Fighter 2
Fatty Bear's Birthday S.
Wing Commander Academy
War in the Gulf
Ultima VII
Autodesk 3D Studio

PC 94/1
Ismertető:
Rise of the Robots
American Revolt
(Syndicate Data Disk)
Tie Fighter
DOOM
Microsoft Dinosaurs
Man Enough
20th Century Video Almanac
Unfinised Business
Litil Divil

Leírás:
The Hand of Fate
IndyCar Racing
Companion of Xanth
INCA
Masters of Orion
TFX
Tony La Russa Baseball II
Ultima VII
Innocent
Mortal Kombat
Mortal Kombat II
Shadow of Darkness
Print Shop Deluxe

PC 94/2
Ismertető:
UFO
Megarace
Metal & Lace
Putt-Putt on the Moon
Two Towers
Sink or Swim
The Even More Inc. Machine
Antoss
Veil of Darkness
Aces of the Deep
Electro Man
Mad News
Bioforge
Super Wing Commander
Wings of Glory
System Shock
Pacific Strike
Jones in the Fast Lane
Oceans Below

Leírás:
Outpost
Innocent Until Caught
Battle Isle II
Alone in the Dark II
Subwar 2050
Masters of Orion
Dracula Unleashed
Cardshop Plus
Microcosm
Gabriel Knight

PC 94/3
Ismertető:
Beethoven's 5th MM Symphony
Pinball Dreams
VR Basic
Microsoft Encarta
Microsoft Soundbits

Leírás:
MYST
Pacific Strike
Arena Elder Scrolls
Unnatural Selection
Corridor 7
Mortal Combat moves
Sabre Team
DOOM
Primary Works
Merchant Prince
CyberRace
UFO
The Labyrinth of Time

PC 94/4
Ismertető:
Peter Pan
Scooters
FS5 New York
Project X
Overdrive
Body Blows
Superfrog
Zool
Hand of Fate
Creative Writer
Fine Artist

Leírás:
Reunion
D-Day
Red Hell
Walls of Rome
Microsoft Golf
Space Shuttle
Detroit
Desert Strike
Microsoft Bookself
F14
Al-Quadim

PC 94/5
Ismertető:
PGA Tour Golf 486
Lords of the Realm
Retribution
High Seas Trader
Quarantine
Creature Shock

Leírás:
Outpost
Litil Divil
Dragonsphere
Maniac Sports
Manchester United
Zool 2
Indy Car Racing Extension Pack
Starlord CD
The Even More Incredible Machine
Ultima VIII (folytatás)
Theme Park
Mad Dog II
1942
Pinball Dreams Deluxe
Star Crusader
Soccer Kid

PC 94/6
Ismertető:
Betrayal at Krondor
Aces of the Deep
DOOM 2
King's Quests CD
Arcade Pool
Micr. Golf course: Mauna Kea
Microsoft Arcade
Microsoft Entertainment Pack
World War II
The Chaos Engine
Ultimate Domain
Ancient Lands
Dangerous Creatures
Wing Commander 3

Leírás:
Battle Isle 2
Inherit the Earth
Darkseed
Lawnmover Man
Warplanes 1976-1994 CD
Mad News

ISHAR III

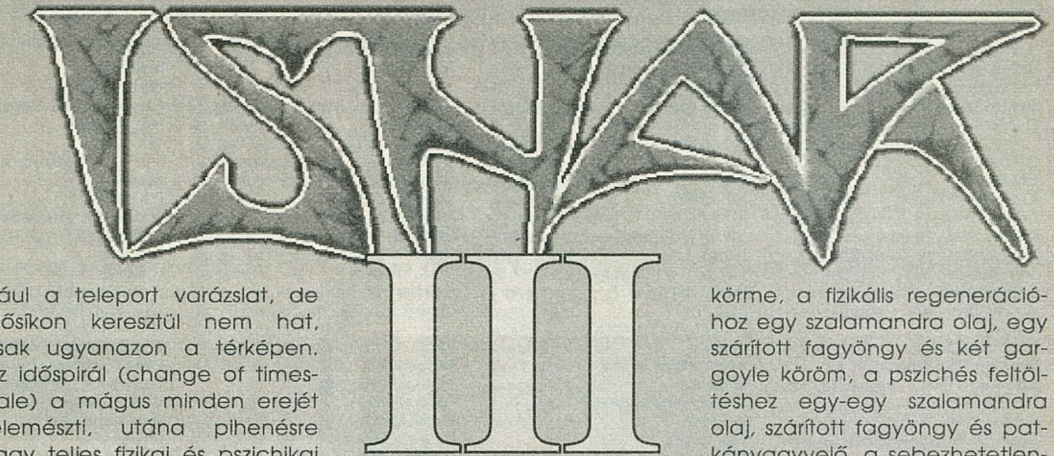
A barangolás utózöngéi minden kalandozónak, aki ismételten felvállalta a Shandar elleni harcot...

Hardware igény:
A500-A1200
1MB CHIP RAM

74%

Silmarils

AMIGA



Képzeljétek, magam sem tudtam róla, de csaknem sikerült a múltkor leírni a végigjátszást. A Silmarils-tól kapott info szerint már csak egyetlen feladatod van...

Az előző számban ott hagytuk abba, hogy vár ránk a kapu a múltba, irány -9230! 12 óra után kell belépned a IV. időajtón, hogy oda kerülj. Itt már nem is lesz sok teendő, "csak" meg kell találni és el kell pusztítani a sárkányt! Igen, látszólag egyszerű, mit nekünk egy ilyen dungeon! Valahogy mégis sikerült elakadnom egy folyosónál, amin nem jutottam át élve, bármit is tettem az előző terem hat rekeszébe. Órákon át próbálkoztam, hiába. Persze lehet, hogy túl alacsony az IQ-m a megoldáshoz! Remélem Ti sikerrel jártok, s leküzditek ezt az utolsó erőpróbát! Talán egy megfelelő varázslat...

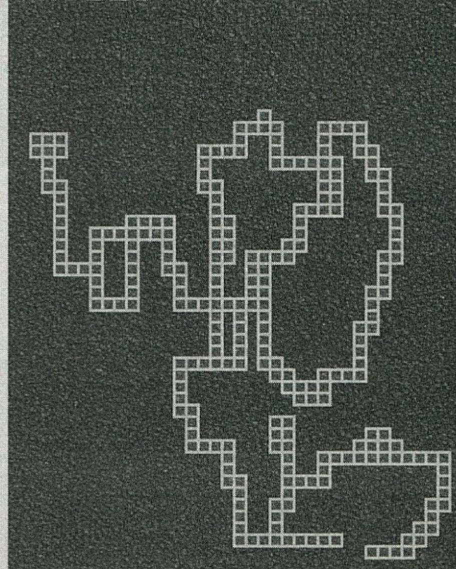
Ha már itt tartunk, a varázslatokról még nem írtam. A mágia rendszerét az alkotók megtartották, magyarul megegyezik az előző részben megismerttel. A varázslatok három osztályba sorolhatók; védő, támadó és speciális. Csak négy karaktertípus tudja használni őket; paladin, pap, varázsló, druida. Ahogy a kalandok során gyarapodik a tudásuk, úgy fejlődnek spelljeik is. Némelyek személyre hatnak, mások az egész csapatra. Nagyon hasznos például a teleport varázslat, de idősíkon keresztül nem hat, csak ugyanazon a térképen. Az időspirál (change of timescale) a mágus minden erejét felemészti, utána pihenésre vagy teljes fizikai és pszichikai regenerációt biztosító potionokra, vagy varázslatra lesz szüksége! A fürkésző varázslat (paranormal detection) kiváló az elátkozott helyek észlelésére. Ha valamelyik karakter megmagyarázhatatlanul viselkedik, érdemes körülnézni... Még egy remek spellt ajánlanék figyelmetekbe, a telepathie reconnaissance-t(?). Ezzel hasznos információkat kapsz a rád támadó monsterről (életerő, agilitás, erő, ...).

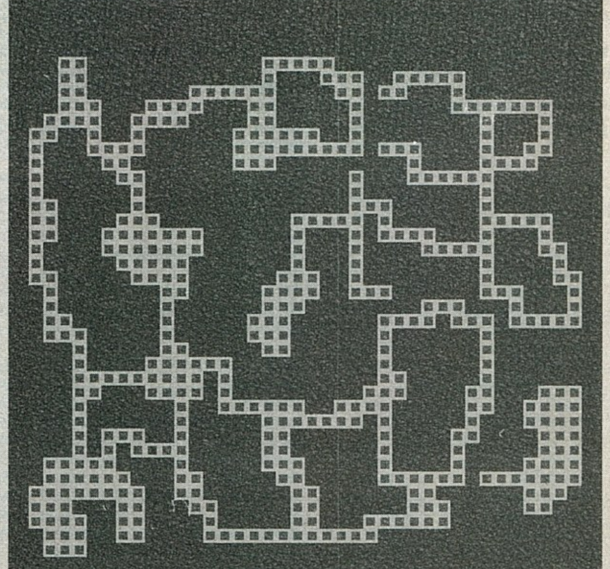


A The Seven Gates of Infinityben négy alaplötyit készíthetsz el. A paralizálás ellen egy szalamandra olaj és egy gargoyle körme, a fizikális regenerációhoz egy szalamandra olaj, egy szárított fagyöngy és két gargoyle köröm, a pszichés feltöltéshez egy-egy szalamandra olaj, szárított fagyöngy és patkányagyvelő, a sebezhetetlenséghez pedig egy-egy szalamandra olaj, szárított fagyöngy, patkányagyvelő és gargoyle köröm kell! Használd őket szükség szerint!

Álljon itt végezetül a játék értékelése. Természetesen szubjektív, ne vedd készpénznek. Többen el voltak halva a programtól. Belátom a PC verzió gyönyörű. DE, az előző részekhez viszonyítva nem nagy előrelépés, túl kényelmes megoldás. Ezzel az erővel százhúsz bőrt is le lehet húzni róla. Manapság a szép grafika már nem elég, vagy pontosabban nem mindenkinek...
Remélem ha lesz folytatás, akkor az egyéni légkör megtartása mellett (mert az atmoszférikus hangulat tagadhatatlan) sikerül valami igazán lenyűgözőt alkotni!

Lily



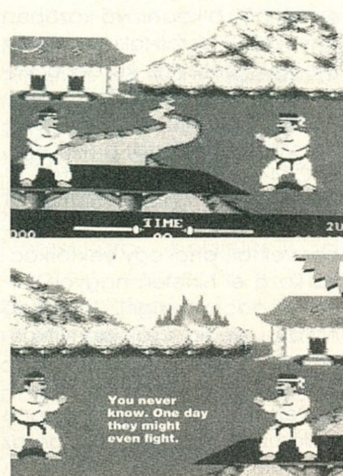


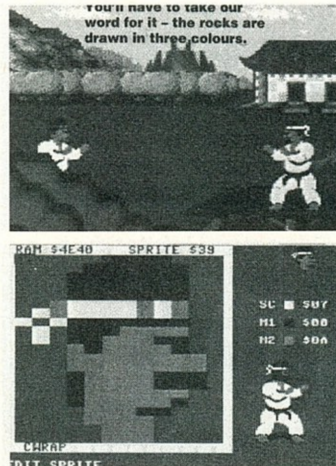
Még mindig él
8 bites vásárt tartottak október közepén az angliai Cheshire-ben. A rendezvény házigazdája az SF Productions volt. A kiállítást a C64, CPC és Spectrum tulajdonosok számára szervezték, bizonyítandó, hogy ezeknek a ma már kihaltnak tekintett gépeknek is van létjogosultságuk. A belépés ingyenes volt, s a látogatók az előbb említett platformok fejlesztőinek hardver és szoftver újdonságait tekinthették meg.

A Bee visszatért
Volt anno egy érdekes és szép játék, melyről régebbi számaink valamelyikében közöltünk leírást. A keresztségben a Bee 52 nevet kapta, s a CodeMasters gondozásában jelent volna meg. Sajnos elkészülte pont annak az átmeneti időszaknak kellős közepére esett, mikor az angliai szoftverházak megszűntették fejlesztéseiket C64-re, s a nagyobb áruházak is átadták a helyet a konzoloknak. A CodeMasters, üzleti fantáziát nem látva a dologban lemondott a játék megjelentetéséről, így csak kalóz verziók terjedhettek el, amiből az egyébként angliai magazinok által is jóra értékelt játék készítője, Nick Taylor pénzt nem látott. Taylor most kapcsolatba lépett a céggel, s engedélyt kért a játék forgalmazására, amit minden különösebb ellenkezés nélkül meg is kapott. Így aki meg akarja vásárolni a programot, írjon Nick címére, aki 5 font ellenében örömmel el is fogja küldeni neki.

Újabb szuper platformjáték?
Itt a Mayhem verő! - jelentette be az Electric Boys, az angliai 64-es tábor vezető programozó csapata. Ők azok, akik a fejlesztés mellett látnak fantáziát külföldi programok angliai forgalmazásában is. Heavenbound a címe legújabb felfedezettjüknek, melyről csak annyit tudni, hogy valahol Európában készült. A Fiúk az Apex által készített Mayhem in Monsterland című játékkal akarnak versenyre kelni, s evvel nagy fába vágták fejszéjüket. A Mayhem sokak szerint a legjobb valaha is 64-re készített játék (a Commodore Format 100%-ot adott neki). A vetélytársról csak nagyon kevés információ áll rendelkezésre, de ha igaz amit állítanak róla, nem tudom hogy fognak a Format újságai 101%-ot adni neki.

10th Dan
6 hónapja töretlenül folyik a Tizedik Dan című játék fejlesztése a Visualize Software boszorkánykonyhájában. Készítői a legjobb C64-es beat'em up játékot akarják elkészíteni, versenyezve nemcsak a kitűnő International Karate-val, de állításuk szerint a konzolokra készülő nagyszámú hasonló játék többségével is. A háttér folyamatosan tud gördülni, a játékosok be tudnak menni az előtérben található bokrok mögé, s még sok más





hasonló újdonságot találhatunk a kész verzióban. Eddig az első pálya grafikája készült el, s Jon Well, a program írója a játékosokat irányító rutinokon dolgozik.

Új hardver
A részletek még homályosak, de pletykákat már hallani egy meglepő bővítésről, amit a 64-hez szánnak az Electric Boys tagjai. Ha igaz amit állítanak, az új kártya 1 MB RAM-ot tartalmaz és az órajelet 8 MHz-re növeli. (Az utóbbi tényből valószínűsíthető, hogy kell legyen a kártyán egy olyan 6510-es, ami mindezt elviseli...) Ha a hírek igazak, s valaki elkezd szoftvert fejleszteni az új 64-esre, nagy változások várhatók a "kis" teljesítményű játékgépek terén. Az eredeti géppel ugyanis csak két gond volt: lassú és kevés a memóriája. A VIC és a SID megfelelően el tudja látni feladatát. Kíváncsian várjuk a további fejleményeket...

Új magazinok
Az amerikai C64 szín a jelek szerint újra éledezni kezd, s máris megjelent két új magazin a piacon. Mindkettő kereskedelmi termék, nem fanzine, s erősen technikai beállítottságú, ami azt jelenti, hogy a mai napig sokan szoknak rá a csodás kis 64-es programozására. Az egyik magazint csak előfizetők kapják, ahogy sikerül további információkat szereznünk, ígérem közzé fogjuk tenni. Az előbbi hírhez többé-kevésbé kapcsolódik, hogy pár 8 bites megszállott egy univerzális magazin megjelentetését tervezi, kizárólag CPC, Spectrum és C64 rajongók számára.

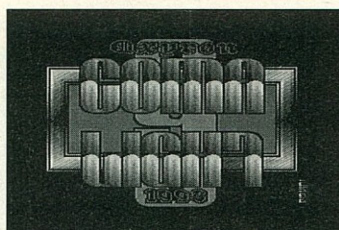
Lopásgátló
Szerelte már fel valamelyik kedves olvasó riasztóberendezéssel számítógépét? Kezdetben még csak PC-n alkalmazták azt a kis berendezést, amely a gép áramtalanítása esetén elkezd szirénázni, de most már az L&C Computer Alarms jóvoltából C64 tulajdonosok számára is elérhető a kütyü. Sőt, a forgalmazók elmondása szerint bármilyen hardver védhető vele. Hasznos dolog különböző kiállításokon, bemutatókon, vagy bármilyen publikus helyen, ugyanis megvédheti gépünket a "jaj de vicces gyerek vagyok, én ezt most ellopom" típusú hívatlan személyektől. A sziréna 1 méteren belüli 105 dB-es hangereje elég lehet egy dühöngő bika megszelídítésére is.

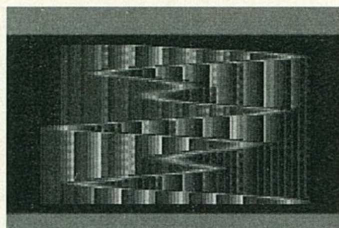
Szoftverrendőrség ismét
Angliában újraéledni látszik a szoftverrendőrség, midőn az ELSPA létrehozott egy ún. Crime Unitot, hogy levegye a terhet a FAST (Federation Against Software Theft) válláról. Az új főnök rendkívül tettrekész, s bevallása szerint nagyon keményen le fognak csapni minden kalózra, aki akárhogy is nézzük, bűnt követ el.

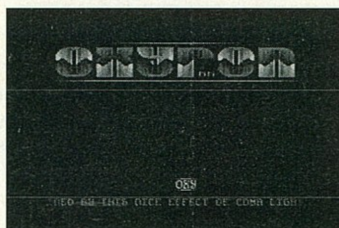
Prunoki

DEMOLÓGIA

E havi számunkban néhány olyan csapat produktumait szeretnénk bemutatni, akik nem rendelkeztek nagy hagyományokkal a 64 demó színen és emiatt jó pár termékük az ismeretlen homályába veszett. Mivel ezek a többé-kevésbé elveszett demók is tartalmaznak jó rutinokat, ismertetésükre szánunk most egy oldalt. Természetesen, mint mindig, a gyűjtemény nem lehet teljes, s teljesen szubjektív szempontok alapján készült. (Magyarul pici pocakomra ütöttem és előhúztam a dobozból pár lemezt...)











Coma Light 9/Oxyron

A demó a hosszabb produkcióktól már megszokott csillagmozgással kezdődik, s néhány bemutatkozó mondatot is olvashatunk, mely a semmiből kúszik elő a csillagok mögé. A második rész a csillagok tekintetében hasonlít az elsőhöz, csak most vektortárgyakat láthatunk a csillagok felett. A program egyszerre több tárgyat forgat, s nem tudom jobban magyarázni, a testek képét egymással kizáró vagy kapcsolatba hozza. Ennek eredménye, hogy az egymásra kerülő pontok helyén valamilyen harmadik színt láthatunk. Leírva sokkal rosszabbul néz ki mint a valóságban. Némi Kefrens ihletésű függőleges rasztershow után átléphetünk egy Mandelbrot halmazt számoló részbe. Ha meguntuk a számoltatást, megtekinthetünk valamit, amit én még soha nem láttam 64-en. A képernyőn egy mozgó, pontokkal ábrázolt tereprajz jelenik meg, a 64-hez képest meglepő sebességgel. A következő két részben nagyított abroszok uralják a terepet, előbb sok színnel a képernyő kisebb részén, majd két színben, de most már teljes képernyőn. A lemez megfordítása után következik az újabb Amiga-ról ellesett effekt, a dot sphere, melyben a teret a programozó pontok segítségével érzékelteti. Többszínű üzemmódban, több darabot is láthatunk ezekből. A demó tovább folytatódik Amigás effektekkel, most az Axis Turn van soron. Többszínű egyeneseket (na jó, szakaszokat) rajzol a program egymásra, a találkozási pontokon másmás színt használva. Egy realtime 78 oldalú Glenz vektor után következik az utolsó rész, ami mi más is lehetne, mint csillagmozgás. Mint figyelembe véve az Oxyron egy meglepően jól sikerült alkotás, ahol minden rész szépen ki van dolgozva, s nemcsak technikailag magas szintű , hanem egyszerű elemekből ötletesen összerakott részeket is láthatunk. Demókedvelőknek mindenképp ajánlott.

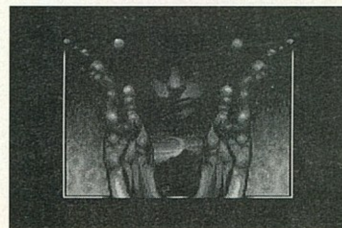
Lunacy 5/Antic

Újabb csapat, amely csak a sokadik demójával tudta felhívni magára a figyelmet. Ki hallott például a Lunacy sorozat előző tagjairól? Mondjuk ez nem baj, a Crest esetében is hasonlóképp történt mindez, ők például a Blow Job 3-al robbantak be az élmezőnybe, s bármennyire is iparkodtam, nem tudtam megszerezni az előző részeket. Na de térjünk vissza az Antic demójára, amely elején sok-sok kis kocka repül felénk a semmiből, a képernyő közepén egy DYCP scroll-lal. Ez a rész meggyőzően néz ki, de a következő már rombolja az összhatást, ugyanis olyan elemekből van összerakva, amire egy, a C64-et jó átlagos szinten ismerő ember hamar ráismer. A következő effekt egy ún. rubber vektor, ahol egy vektorkocka kezd el hirtelen nagyon furcsa módon forogni. Meglepő hatású, pedig csak annyit csináltak, hogy a karakterblokkban lejátszott forgó kockára ráépítettek egy ún. tech-tech hullámzást. Egyszerű rész, de az előzővel ellentétben ötletes. A következő képernyő tetején két logó között lapoz a gép, mégpedig folyamatosan és vízszintes irányban haladva kerül át az egyik grafika a másikba. Itt elkövették azt a hibát, hogy az átváltás határát nem takarták le semmivel, így a figyelmesebb szemlélő egy elég csúnya átmeneti állapotot vehet észre. A képernyő alján egy plazmát láthatunk, a már ismert hullámoztatással megtoldva. Továbbhaladva láthatunk egy miniatűr raytracer-t, amely készítői szerint real-time, de ahhoz szerintem túl gyors. Ha igaz amit mondanak, s én tévedek, akkor viszont nagyon szép. Itt az ideje megfordítani a lemezt, majd megcsodálni egy újabb vektort, amiben most a változatosság kedvéért színfutást láthatunk. Ha meguntuk a tanulmányozást, már csak az utolsó rész van hátra, melyben egy szépen megrajzolt naplemente előtt futó, sprite-okból összerakott scroll vár bennünket. Hát ennyi, s talán már az ismertetésből is kiderült, hogy nem sok. Az Oxyron demónál gyengébb, s én már gondolkoznék azon, hogy megtartsam-e. Igazán forradalmi újdonságokat, s nehéz kódot nem tartalmaz.

Most veszem csak észre, hogy kezdek a lap aljára érni, s már nincs helyem újabb demók ismertetésére. Na mindegy, majd a következő számban folytatjuk, azonban valószínűleg újabb anyagokkal.

Prunoki

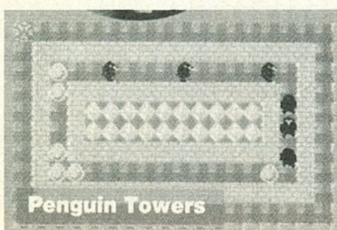




Mit hoz a jövő, C64?

Mint azt már mindenki nyilván régen észrevette, az összes nagyobb szoftverház abbahagyta a játékok fejlesztését a 8 bites gépekre. Nem valószínű, hogy ez a helyzet a jövőben meg fog változni, de vajon ez a tény a C64 végét jelenti-e? A jelek szerint nem, s ennek két oka van: az első, hogy még mindig elég sokan szeretik a gépüket ahhoz, hogy hajlandók legyenek a szoftverek után futkosni, jelentős vásárlóerőt képezve, a második pedig, hogy a szoftverek árainak tekintetében és mennyiségében senki sem kelhet versenyre a jó öreg 64-essel. Ez nálunk nem szempont, de ahol az emberek nagy része vásárolja a szoftvereket, erről nem szabad megfeledkezni.

De kik azok, akik a játékokat írják? A nagy halak kivonulása után maradt űrt több kisebb csapat is próbálja kitölteni, felismerve hogy kevesen ugyan, de még mindig meg tudnak élni a 64-es tábor igényeinek kielégítésével. A megjelenő szoftverek minősége egy-két kivétellel ugyan, de csökkent, ám a kisebb versenyben már nekik is van létjogosultságuk. E hónapban egy oldalt szentelünk azon országok nagyvonalú bemutatásának, ahol még mindig van élet a C64-es fronton.


Penguin Towers

Nagy Britannia: A Commodore szempontjából hagyományosan nagyon erős ország, mind a 64-es, mind a CD[32] szempontjából. Jellemző, hogy a csődöt jelentett Commodore US egyik lehetséges megvásárlója az angliai divízió, a Commodore UK. Bár a vásárlóerő


The excellent Flashback.

nagy, meglepően kevesen foglalkoznak fejlesztéssel, ezek egyike a kitűnő Apex, ill. az Electric Boys. A C64 tábor a Commodore Format című újság körül koncentrálódik. Jelenleg éppen kisebb versenyfutás van, a tét pedig az, hogy ki melyik kontinensen készült játék nagy-britanniai forgalmazásának jogát tudja megszerezni. Az egyik legnagyobb probléma az Electric Boys szerint: "az angliai PD könyvtárak a kontinensen megjelent játékok nagy részét elkezdik árulni, nem tudva, hogy a program nemköztulajdonú. Minden PD könyvtárnak el fogunk küldeni egy listát a kontinensen megjelenő játékokról, s reméljük, hogy a listán szereplő játékok árusítását be fogják szüntetni." Nemsokára megjelenik a Captain America, s egy igazi meglepetés, a többi platformon már nagy sikert aratott kalandjáték, a Flashback. A játékot egyszerre fejlesztik Svédországban, ill. Németországban.

Dánia: A Profile Entertainment otthona, több terven is dolgoznak. Próbálkoztak egy nemzetközi csomagküldő szolgálat felállításával, ám aki valaha is foglalkozott a nemzetközi csomagküldés rejtelmeivel, az tudja, hogy ez milyen zűrös ügy. Jelenleg több országban is tárgyalásokat folytatnak különböző terjesztőkkel, Angliában például a Thalamus és az Apex a kiválasztott. Ez sikervárományos játékuk nagyon hasonlít a Turricanhoz, de a címét még nem közölték. A Hagar the Horrible programozója, Rasmus Wernersson is nekik dolgozik, a legendás zenésszel, Jeroen Tel-lel együtt (Outrun Europa, RoboCop 3). Az ő kezei közül várható egy zeneíró rendszer is, amely két hagyományos csatorna mellett képes digi hangok kezelésére is. A lejátszó magját ugyanaz a rutin alkotja, amely már az Outrun Europa-ban is szerepelt.

Németország: az egyik legjobban szervezett színnel bíró ország, ahol sok volt demóíró váltott át játékok fejlesztésére. Szinte kivétel nélkül minden programot megvásárol a CP Verlag, amely anno magyar fejlesztő játékait is előszeretettel vásárolta. A programok nagy része a Golden Disk, a Game On lemezein jelenik meg, de a jól sikerültek helyet kapnak a C64er lemezmellékletén is. A lemezújságokat postai úton lehet megvásárolni, ám a 64er ismerős lehet sok ember számára itthon is, lévén a legnagyobb 64-gyel foglalkozó magazin. Viszonylag nagy mennyiségben adják ki az elfogadható minőségű játékokat (OstFriesLand Games és társai). Egyetlen hibájuk a makacs ragaszkodás a német nyelvhez, ami ugye számítógépek esetében nem kimondottan előny. Egyetlen furcsaságot említett meg valaki a német szoftvercég fejesei közül: nem készül semmilyen shoot'em up, semmi ami valamilyen kapcsolatban van háborúval, hadsereggel, vagy netán fegyverekkel. (Való igaz, a Fred's Back sorozat sem bővelkedett ezekben...)

Magyarország: mint szinte mindenben, a szoftverírás és terjesztés terén is jócskán le vagyunk maradva. Csak az utóbbi időben látszik némi haladás, néhány cég profin kezdett neki termékei forgalmazásának, törődött a szoftver bevezetésével, megkereste a témával foglalkozó újságokat, s tartotta a kapcsolatot a médiák embereivel. Már csak az embereknek kéne megvásárolni ezeket. A készülő játékok között van egy verekedős játék az 576 Kbytetól, ill. hallani pletykákat a Newcomer-rel kapcsolatban is, talán decemberi számunkban már bővebben be tudunk számolni a játékról. Aki egy szinttel komolyabban vette a játékfejlesztést, az pedig eladta a programot a már említett CP Verlagnak. Anno egy emberük rendszeresen járta az országot, s begyűjtötte az elkészült kisebb játékokat, kifizette érte a neki kevés, ám magyar viszonylatban már jelentősebb összeget, s kalapját véve visszament Németországba.

Prunoki

LOGIC 64

"A játékhoz ész kell fiam
És körültekintés..."
/Bródy J./

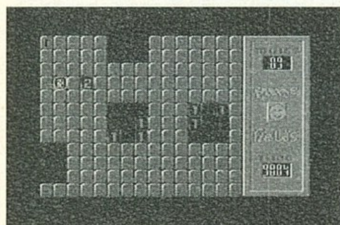
Adott ugyebár a végsőkig elcsigázott ember, és adott a még ennél is elcsigázottabb Commodore 64-es számítógép. Az elcsigázott ember ül a még nálánál is elcsigázottabb számítógép előtt egy valószínűleg sokszorosan megberhelt gyorstüzelő dzsojsztik végén lógva, és nem tesz semmit. Pedig esetleg gondolkodhatna is. Mondjuk végiggondolhatná eddigi közös pályafutásukat, de nem teszi. Nem teszi, mert szinte teljesen elfelejtett gondolkodni. Pedig eddig széthajtottak már vagy ötven különféle autót a bogár VW-től a legmodernebb sportkocsikon át egészen a Formula 1-es versenyautóig, a levegőbe emelkedtek majd lezuhantak a 20-as évek kétfedeles szárnyú repülőin és napjaink csúcstechnológiáját jelentő F19-es "lopakodókon", vízre szálltak és elsüllyedtek gyorssiklású kalóz fregattokon és atommeghajtású hadihajókon, sőt a víz színe alá is merültek és bele is fulladtak néhány igen fejlett tengeralattjárón, illetve -ban. Vállvetve harcolták végig az összes történelmi korszakot az őskortól a sötét középkoron át egészen a modernkori háborúkig, legyőzték Napóleont, Lee tábornokot, Hitlert, Sztálint, Szadam Husszeint és Kadhafit a többi neves vagy névtelen elmebeteg hadfival egyetemben, küzdöttek már távol-keleti harcművészek, a 20-as évek amerikai maffiózói, a Viet-Kong dzsungelharcosai a gonoszok robotjai és az Idegenek titokzatos seregei ellen. Főszerepet vállaltak a legnépszerűbb rajzfilmsorozatokban, és a leglátványosabb akciófilmekben, a legképtelenebb kalandokba csöppenve vészelték át a lángszórós sárkányok, 18 szintes varázslók, sötét tündék, háromméteres törpék, hupikék smurfok, dwarfok, proton hajtóműves boszorkányok és bőrfejűnyilas-keresztes-lovagok megmegújuló támadásait. Egyszóval tehát, igencsak mozgalmas volt eddigi életük. Mára már az ember csuklója sokszor sajog, fájerbáttont kezelő ujjain centis bőrkeményedések nőttek, monitorfénytől elgyötört szemei vérvörös gumóként türemkednek elő hihetetlen mély üregükből. S a számítógép? Nos, ő még bírja, bár néha áramköreiből minden előjel nélkül egy 20 blokkos basic-program hatására is kékes füst száll a mennyezet felé, processzorából valami ismeretlen anyagot csepegtet, transzformátorán pedig néhány óra működés után akár tejet lehet forralni, akár sörfőzdét üzemeltetni, kinek-kinek ízlés szerint. Jelen pillanatban tehát ott ülnek egymással szemben, és valamire várnak. Talán az isteni szikrára... S láss csodát! Ha nem is isteni eredetű, hanem a computer egyik belső csatlakozóján keletkező elektronyos szikra hatására, de beindul a gépezet, s a monitor képernyőjén halovány és ákombákom betűkkel ugyan, de azért olvashatóan és egyre erőteljesebb fénnyel a következő felirat kezd villogni: GONDOLKOZZ!!! Az ember első reakcióként reflex-szerűen jobbra majd balra rántja a dzsojkart, természetesen reccsenésig, s a következő pillanatban már tövig nyomja a tűzgombot. Mivel semmi sem történik, egy tizedmásodperccel később már a tasztatúrát kalapálja, hátha az ezerszer begyakorolt billentyűkombinációk valamelyike sikerrel jár. Semmi eredmény... Néhány másodperces totális tanácstalanság és bénultság után az ember fejében is megmozdul valami. Mert hát mégis csak attól ember az ember. A nehézkesen csikorduló fogaskerekek a villogó felirat hatására valami réges-régen ismert, de már évekkel ezelőtt elfelejtett fogalomnak próbálnak értelmet adni. Aztán villámcsapásként éri a felismerés: Hiszen ez az, amit már évek óta nem tettünk! Igen! Ez kell! Gondolkozni, meglátni és felismerni a problémákat, felmérni a feladatok nehézségét, és logikai úton megközelítve a legkézenfekvőbb módon megoldani azokat. Félre tehát a lézerirányításúcélkeresztespáncélozottprotonágyúslánctallpasaknavetőúszókúszólépegetőrepülőfénykardozónintendószegázóCD³²csillogóvillogórobbanóst b. baromságokkal, itt az idő hogy a fejünkben kialakult masszát arra használjuk, amire az evolúció néhány millió év alatt kialakította. Nos, tisztelt olvasó, ha már hajlandó voltál eddig velem tartani, ha hasonló tüneteket észleltél már magadon és ha van egy C64-esed is, akkor már szinte semmi nem menthet meg attól, hogy megismerkedj néhány gyógyhatású, kifejezetten gondolkodtató színvonalas kivitelezésű logikai játékkal, mely egyetlen igazi gyűjtő készletéből sem hiányozhat. Nézzünk először néhány egyszerűbbet, bizonyos szubjektív megítélés szerinti csoportosításban.

Első halmazként ismerkedjünk meg azokkal a logikai játékokkal, melyekkel részben gyermekkorunkban, részben a PC-sek a Windows alatt futó játékaiban már régebben találkozhattunk. **Puzzlemania** a címe annak a Magic Disk által nemrégiben kiadott játéknak, melynek szabályait gondolom különösebben nagy terjedelemben nem kell senkinek ecsetelnem. Adva van egy 5 × 5-ös négyzet, abban összekeverve 24 db számozott lapocska. Egy hely tehát üresen marad. Erre a helyre kell az egyes lapokat betolni, majd az így megüresedő helyükre a következőt, s addig-addig folytatni az üres helyek betöltését, míg a számozott lapok egyszer csak emelkedő sorrendben a helyükre nem kerülnek. Egyszer csak... Ahhoz, hogy ez minél hamarabb sikerüljön, nem kis fejtörés szükségeltetik, igencsak előre kell gondolkodni, a teljes megoldáshoz. Emlékszem, vagy 10-15 éve még lehetett a trafikokban ilyen játékot kapni, igaz csak 4 × 4-es méretben. Aztán egyszer egy leleményes ötletgazda a számokat képre cserélve tovább nehezítette a megoldást. Mert ugye az 1-es lapocskáról tudjuk, hogy a bal felső sarokban a helye, de hogy a két három krikszkrakksszal jelöltnek hová kell kerülnie, azt még Szupermario és a varázsló (bocs Bertolt) sem tudhassa. Mert ide a logika mellett még némi képzelőerő is szükségeltetik, mint az egy másik újdonságból, a CP Verlag által forgalmazott **Push it**-ből kiderül. Ez nem csak lényegesen kidolgozottabb, de sokkal nehezebben megoldható, mint a fent említett.

Térjünk most át egy kissé egyszerűbbnek tűnő, ám a valóságban igencsak megizzasztó játékra, mely egy időben szintén trafikáruként tűnt fel, később a Windows-osok Mastermind és Codebreaker címmel találkozhattak hasonlóval. Nézzük a lényeget: Rendelkezésre áll 6 szín. Ezek közül a gép négyet tetszőleges sorrendben egymás mellé helyez. Feladatunk, hogy a négy színt, és persze azok sorrendjét kitaláljuk. Mi sem egyszerűbb, gondolnánk. Ha azonban rendelkezünk némi matematikai érzékkel, hamar rájöhetünk, hogy a vaktában előtt próbálkozásokkal órák alatt sem fogunk eljutni a megoldáshoz. Ezért a géptől némi segítségre számíthatunk. Hasraütésszerűen rakjunk ki négy színt, majd várjuk a választ. Nem sokat késik. A fehér jelzés azt jelenti, egy szín valóban a kitalálandó négy között van, de nem az általunk meghatározott helyen. A fekete jelzés már azt jelenti, hogy nem csak eltaláltuk az egyik színt, de

ráadásul a megfelelő helyre is került. De hogy a négy közül melyik...? Nos, itt lép be az úgynevezett vaslogika, amely segít eligazodni, a helyes és a hibás következtetések útvesztőjében. Egy gyakorlott játékos így már a 4.-5. kísérletre kikombinálhatja a megoldást, ha... Ha például nincs olyan lehetőség, hogy egy-egy szín akár többször is előfordulhasson a feladványon belül. Ezen a ponton még Osztap Bender a nagy kombinátor is elidőzne egy ideig. Szerencsére a C64-es verziók ezt a nehezítést nem tartalmazzák.

Persze, nem csak így lehet nehezíteni, mint azt a Marex által mostanában piacra dobott **Colormania** bizonyítja. Az alkotók úgy vélték, ha már könnyen boldogulunk a hat színnel és a négy lehetséges hellyel, akkor próbálkozzanak a nagyképűek nyolc színnel és öt lehetséges hellyel. Mit ne mondjak, mikor kipróbáltam a játékot, fél óra múltán kishíján a cikk elején ábrázolt állapotba zuhantam, mire a gép közölte velem, hogy megkegyelmez, és mégis csak én nyertem. Persze pürrhoszi győzelem volt, mivel estém hátralévő idejében már csak arra maradt erőm, hogy a zöld és barna üres és teli sörösüvegeket megfelelő sorrendbe próbáljam állítani a sörösdobozokkal egyetemben. Néhány kiürítése folytán vesztettem...

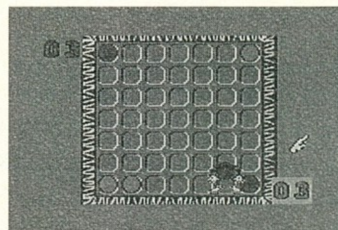


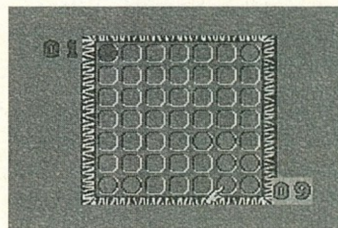




Lássunk még egy utolsó Windows-os játékot, melynek eredeti címe Minesweeper volt, hatvannégyen azonban, mivel két verzió is megjelent, **Minefields**, és **Trick** címmel találkozhattunk vele. Az ötlet teljesen eredeti. Van egy bizonyos méretű játékterület, sok-sok apró négyzetre osztva. A négyzetek kis lapocskákkal vannak lefedve. A fedél alatt néhány taposóakna, és rengeteg szám található. Feladatunk, logikai úton felderíteni és megjelölni az elaknásított területet. Ebben segítenek a számozott négyzetek. Egy-egy szám jelzi, hogy a négyzet, melyben szerepel, hány elaknásított másik négyzettel érintkezik. Ha elég nagy területű a játéktér, néha pokoli nehézséget okoz az összes veszélyes mező feltárása. Sajnos, ebből a szempontból gyengült meg a játék 64-en, hiszen megfelelően sűrű játékmezőt képtelen a saját felbontásában megjeleníteni. Azért kezdő gondolkodóknak bátran ajánlhatom őket, főleg a ROM Software Trick-jét, mert a sok unalmas újdonság mellett elég sokáig szórakoztató tud maradni

Térjünk most át a logikai játékok egy másik nagy családfájára, melyet az egyszerűség kedvéért ládatologatós (stílszerűbben sörösrekesztologatós) játékként tartanak nyilván a katalógusok. Az ötlet pofonegyszerű: van néhány láda, melyet a földön csúsztatva az előre kijelölt helyére kell juttatnunk. A láda elvileg mind a négy irányba mozdítható, így nem kéne nehézséget okoznia a megoldásnak. Gyakorlatban azonban már korántsem ilyen sima az ügy. A láda ugyanis csak tolható, húzni nem lehet. Ha tehát sikerült egy sarokba terelnünk, onnan már csak a reset tudja kiszedni. Ráadásul a leleményes programozók olyan kacifántos felépítésű pályákat képesek kiagyalni, ahol egyetlen elhibázott taszigálás is a játék újrakezdését vonhatja maga után. Az e típusú játékok úttörője feltétlenül az ősidőkben lekódolt Sokoban volt, amivel mindenki el is volt egy jódarabig. Mára azonban, amikor már nyoma sincs egy valamirevaló akció, RPG vagy ügyességi programnak, az alkotók szívesen nyúlnak ehhez a régi ideához. Így születhetett szinte gyors egymásutánban a **Trans Logic** (magyar), a **System**, a **Cosmic Hero**, a **Logik**, a **Session**, vagy éppen most a legújabb **Move Stone** című játék. Az alapötlet mindenhol megegyezik, a változatosságot az adja, hogy egyikben ezt, a másikban azt kell helyretuszkolni. Hidd el tisztelt olvasó ez még mindig sokkal



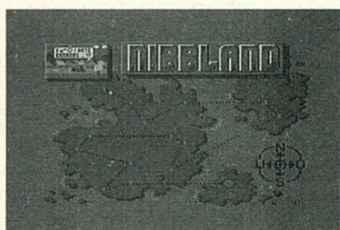


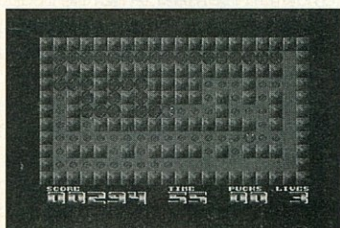
könnyebb, mint mínusz 5 fokban egy 105-ös Skodrit tologatni. Legalábbis fizikálisan.

Nézzünk inkább egy másik típust a kimeríthetetlennek tűnő tárházból. Annak idején hatalmasakat játszottunk egy sakktáblán a számtanóráról kicsent piros és kékhátú korongok segítségével. A két szín tulajdonosa felsorakoztatja korongjait a tábla szembenlévő oldalain, majd felváltva és csak átlósan egyet-egyet lépegetve megpróbálja vagy az ellenfél területét elfoglalni, vagy annak korongjait elfogni. Számtalan szabály alapján lehetett játszani, például egyszerre csak egy ellenfelet lehet átugrani, vagy egy egész sort is, az átugrottak lekerülnek a tábláról, vagy hátukra fordulva már az átugró korong csapatát erősítik a továbbiakban stb. Néhány éve ebből illetve hasonló témából született meg aztán a Virgin cég boszorkánykonyhájának egyik gyöngyszeme, a **Spot**. Ez akár pattanást is jelenthetne magyarul, ha nem tudnánk az intro-ból, hogy ez a 7up (a fővárostól kissé távolabb csak Zup) nevű üdítőital emblémájában szereplő piros pötty. A játék annyiban tér el a fent vázolttól, hogy nem muszáj az ellenfél pettyeit átugrani, azok melléjük érve is a mi színünkre változnak. Minden irányba lehet lépni egyet vagy kettőt, esetleg lólépésben, sőt, bizonyos helyzetekben az átlós hármas is megengedett. Az 'option' menüben beállítható a játékosok száma, melyben, minő meglepetés, akár egyszerre négyen is résztvehetünk. Állítható a rendelkezésre álló idő, vagy kikapcsolható az óra. Ha elégedetlenek vagyunk a pálya felépítésével, az adott kereteken belül az 'edit board' menüben saját kedvünkre alakíthatjuk át. Remek! A játék csúcsa azonban menet közben domborodik ki. Mégpedig abban, hogy az éppen mozgatott korong vigyorogva és napszemüvegesen a -C64 tehetségéhez képest- szenzációs animációval kerül át a kijelölt helyre. Ráadásul nem is egysíkú ez, hiszen jó néhány mozgássor lett a programban előre letárolva. Ez is jelzi, hogy a memóriát elég tisztességesen kihasználták az alkotók, ráadásul, ha a gépet választjuk ellenfélként, hamar kiderül, hogy még játszani is elég remekül tud. Jó neki... Nekem meg vigaszul az marad, hogy megnézhetem ennek a pettynek a diadalmas és kárörvendő képét, mely szintén nem kis munkájába kerülhetett kiagyalóinak.

Hasonlóan remekül játszható, bár közel sem ilyen színvonalas munkával -Black & White- képviselteti magát az új időkben a Kokomo cég. Az intro-ban hadoválnak valamiféle kerettörténetet, melynek történetesen semmi köze a játékhoz, viszont a szabályokról egy szó sem. Na

sebaj, ezt majd magunktól... A lényeg, hogy a kör alakú pályán szembenálló fekete és fehér csapatok kiszorítsák egymás harcosait (golyóit) a pályáról. Egyszerre 1-4 golyó mozdítható előre-hátra, jobbra-balra. Átlós mozgásra nincs lehetőség. Ha a kör alakú ikont egy golyóra irányítjuk, a tűzgomb megnyomására villogni kezd. Ugyanígy kijelölhetünk még további három golyót, feltéve, ha egy síkon helyezkednek el az először választottal. A következő gombnyomásra nyilak jelennek meg, melyek jelzik, merre mozgatható a kijelölt objektum. Mivel az ellenfelek egyforma erősek, ezért szükséges úgy csoportosítanunk erőinket, hogy lehetőleg legalább

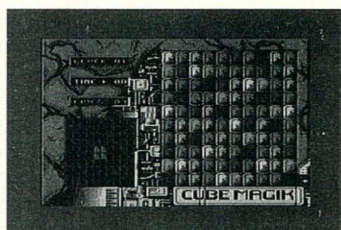


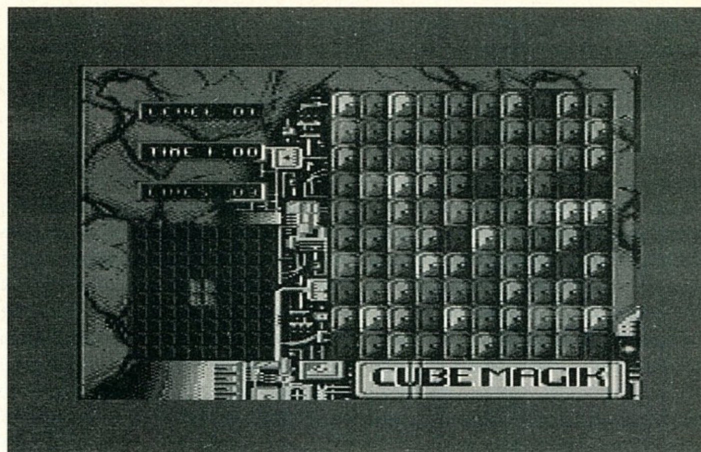


eggyel több 'harcosunk' kerüljön szembe az ellenfélével. Így két golyó hátrébb szoríthat egyet, három kettőt, és így tovább. A kiszorítottak a pályáról kikerülve eltűnnek a süllyesztőben, a játék vesztesei pedig a hűtőben, célzóvíz után kutatva.

S most, így a vége felé meg kell még említenem néhány olyan logikai programot, melyeket nem igazán tudtam konkrét csoportokba sorolni, viszont vagy minőségük, vagy alapötletük eredetisége miatt (legalábbis szubjektív véleményem) szerint feltétlenül meg kell említenem. Ezek közé tartozik a **Super Nibbly** című alkotás. Azt hiszem, bármilyen géptípussal is rendelkezel tisztelt olvasó, a 'farkába harapó kígyó' nem lehet ismeretlen számodra, hiszen Spectrumra ugyanúgy megírták, mint PC-re (igaz, ott csak QBasic-ben). Amiért most mégis szóba került, annak az az oka, hogy eddig még senki sem vette a fáradtságot, hogy ilyen jó minőségben, megcsinálja. Némi vigaszt jelent, hogy ha már új ötlettel egyre kevesebben is rukkolnak elő, egy-egy kiadó legalább a régi kedvenceket újra előveszi, és kipofozza.

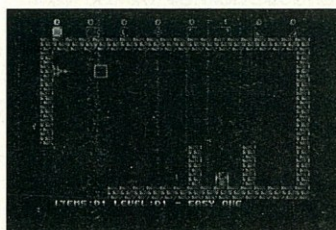
Hasonló jókat írhatok a nem éppen mostanában megjelent **Plotting** című remekműről. Ha jól tudom, először A500-on futott, de hamar megszületett a C64 verzió, először kezdetlegesebb kivitelben Wobbler, később egy az egyben a fenti címen. A játékban egy pattogó szivacsot, vagy labdacsot vagy mit kell úgy irányítanunk, hogy az általa elhajigált ábrás négyzetek a megfelelő helyre kerüljenek. S hogy hol a megfelelő hely? Nos szembe a labdaccsal van egy halom -az eldobandóhoz hasonló - különféle ábrákkal ellátott négyzet. Ha egy hasonló négyzetet találunk el, akkor az eldobott és az eltalált ábra eltűnik, és a mögötte lévő kocka repül vissza a kezünkbe. Keressünk egy az újabbhoz hasonló ábrát, és most azt próbáljuk eltalálni. A menet addig tart, míg az előre meghatározott számú négyzetet el nem tüntettük a képernyőről. S hogy hol ebben a logika? Egyrészt ott, hogy az ábrákat nemcsak szemből, hanem felülről, a falról pattintva is ki lehet lőni, (ekkor az alatta lévőt kapjuk meg), s természetesen nem mindegy, hogy melyik pattan vissza a kezünkbe, mert az egyik lehet, hogy nem lesz jó semmire. Ha egymás mellett vagy egymáson több hasonló





jelet látunk, azok megfelelő dobással egyszerre is eltüntethetők. Némi nehezítés, hogy a későbbi pályákon a mennyezetről különféle falak lógnak a játéktérre, s igencsak végig kell gondolni, hogy milyen irányba hajítjuk az aktuális kockát. Még szerencse, hogy hibás lépés esetén nem a mi, hanem a labdacsunk fején csattan a négyzet. Apropó, négyzet!

Az elmúlt 3-4 év során nem egy kísérletet láthattunk már a kör négyszögesítésére, akarom mondani, a 'bűvös', más néven Rubik kocka négyzetesíté-



sére. Néhány hónapja az eddig nem sok vizet zavart Fifth Dimension Software jóvoltából végre elkészült egy használható anyag, amely a roppant találó és eredeti **Cube Magic** névre hallgat. A feladat pofonegyszerű(nek tűnik): A kép bal alsó sarkában megjelenő ábrát kell a nagy 10 × 10-es játékterületen kialakítanunk. Eleinte persze semmi gond... 4-6-8 kis négyzetet helyre tenni nem kunszt. Amikor azonban már 14-16 kockácska vár helyretételre, ráadásul a megoldásra kapott idő is limitálva van, könnyen az eredeti Rubik kocka által keltett transzba eshetünk. Pedig nem kéne, ugyanis ebben az esetben nem élvezhetjük ki az erre a hónapra utoljára, de nem utolsó sorban bemutatandó agycsiszoló játékot, a **Nova 2.**-t. Ez a CP Verlag által forgalmazott szoftver egy elég régen kitalált, ám eleddig teljesen ki nem dolgozott ideát valósít meg. Tulajdonképpen érdekes módon a legendás Lemmings-el hozhatjuk párhuzamba, bár a valóságban vajmi kevés közük van egymáshoz. Ott ugye, az ötlet az volt, hogy a sereg elindul egy bizonyos cél irányába, de az útvonalat már nekünk kell a dolgozók segítségével kialakítanunk. Itt viszont sem sereg, sem dolgozók, csak mi magunk. Az utat tehát nekünk kell kialakítani, mégpedig egy bizonyos időn belül elinduló sugárnyaláb előtt, úgy, hogy az az előre kijelölt célpontot, vagy célpontokat hibátlanul eltalálja. Ehhez a feladathoz a képernyő tetején találhatunk segédeszközöket, melyekkel tükrözhetjük, vagy felbonthatjuk a fénysugarat. Mivel a rejtvények pályáról pályára egyre drasztikusabban bonyolódnak, a komoly agymunka elkerülhetetlennek tűnik. Nekem azonban, -tisztelt olvasó- az utolsó pillanatban még sikerült. Most már tapasztalatból is ajánlhatom Neked, hogy a logikai játékokat se vidd túlzásba, mert rossz esetben ezek is a cikk elején elemzett állapotot idézhetik elő.

Dzsambo /Cogito/ Steven

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik negyedéves ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

– keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

– a tagsági számot pontosan beírva;

– és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragasszt!

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei
Tervezett megjelenés:
1994. október 4-5.
Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kificamító Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.
Tervezett megjelenés:
1994. október 12-13.
Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű novelláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolwerton: Szökevények (Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. október 19-20.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréliai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátyol
Tervezett megjelenés:
1994. október 25-26.
Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálét – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyázza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk (A sötét elf trilógia folytatása)
Tervezett megjelenés:
1994. november 2-3.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend (Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. november 9-10.
Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive
Tervezett megjelenés: 1994. november 21-22.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének hátteréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csakhamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen
Tervezett megjelenés: 1994. november 29-30.
Fogyasztói ár: 389Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1994. december 1-2.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a nácikkal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

A sci-fi irodalom mindenkori remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdték kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robotkultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 448 Ft

A kései, „hézagpótló" kötetek leghíresebbike az emberiség válaszútjának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek", igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik éllovasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 488 Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fictionhöz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeölteni" igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lágy" és a „hősi" irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe
Tervezett megjelenés: 1994. megjelent
Fogyasztói ár: 348 Ft

A „kemény" filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömére alkot, rendszerint szatírikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*; ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a legsúlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom: Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr
Tervezett megjelenés: 1994. szeptember
Fogyasztói ár: megállapítás alatt

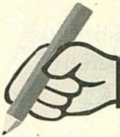
Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Nem tudom mi van velem. Valami egészen megmagyarázhatatlan erőnek engedelmeskedve leültem kedvenc billentyűzetem elé és azon vettem hirtelen észre magam, hogy elkezdtem írni a levrovot. Csak úgy magamtól. Semmi nógatás, semmi halálos fenyegetés, semmi megvesztegetés, semmi. Úgy látszik, hogy ma van a napja, amikor minden nyolcezerötszáthetvenöt évben egyszer a bolygók úgy állnak együtt, hogy pozitívan befolyásolják a munkakedvemet előállító agyalapi mikrohullámaim gerjesztésére szolgáló bigyók valamelyikét. Nem baj, ennyit talán kibírok, csak aggaszt egy bocinyit, hogy jólesik a dolog. Erre azt hiszem nincs elfogadható magyarázat. Csak nehogy rászokjak a munkára. Borzasztó lenne. Kicsit aggódom magam miatt, de nem hiszem, hogy komolyabb bajom lenne, általában egy nap alatt nem szokott semmiféle függőség kialakulni senkiben sem, főleg ha munkáról van szó. Na mindegy, ezt csak úgy érdekességképpen írtam le. Most már csak azt kellene kitalálnom, hogy ide a levrov bevezetőjébe miről is írjak. Mert ugye itt az a szokás, hogy először van egy mindenkit rettentően begerjesztő duma, aztán belecsapunk és elkezdődik a húdejó levelek méghúdejobb megválaszolgatása. Szóval ezért vagyok most gondban, mert ez a bevezető valahogy sehogy sem akar összejönni. Mostmár írtam kb. egy egész kilobájtot, és még mindig sehol az isteni, akarom mondani brazili szikra, úgyhogy az lesz a vége, hogy fogom magam és befejezem a vergődést és nekivágok minden idők egyik leghuszonhatodikabb levelezési rovatának megírásába.

Brazil féle Amiga Help

Igen, jól látjátok. Ez az előadás még mindig műsoron van, szerintem ha egyszer befejezem már hiányolni is fogjátok talán. Lassan már én is egészen beletörődök abba, hogy akárhányszor bemegyek a szerkesztőségbe, három tonna üres lemez vár rám mosolyogva. Ha jól sejtem, ez azért van, mert még mindig nem csillapodtak le a kispajtások, és egyre-másra bombáznak engem az Amiga infók miatt. Továbbra is azt mondom, hogy nem baj, csak így tovább, írjon mindenki akinek kell a felajánlott anyag, továbbra sem kell hozzá más, mint egy üres lemez meg egy megcímzett és bélyeggel ellátott(!!!) válaszboríték. Ezúton üzenem Németh Zoltán kispajtásnak, hogy jó lenne ha megírná a címét, mert valamilyen rejtélyes módon eltűnt a címe meg a válaszboríték. Gyanítom, hogy az UFO-k vitték el, de mivel erre bizonyítékom nincs, ezért nem tudom felelősségre vonni őket. Na és persze szokás szerint íme egy levél a sok közül.

T. Brazil! Légy szíves a mellékelt lemezre nekem is másold fel az Amiga Hardware Reference Manual-t. Nagyon megörültem amikor a levrov-ban olvastam a felajánlását, mert errefelé nagyon nehéz az Amigához bármiféle dokumentációt szerezni. Ha a GURU nem lenne, lehet, hogy már kénytelen lettem volna megválni a géptől. (Hargitai Vilmos, Mosonmagyaróvár)

Hát erre azt kell mondjam, nemhogy az egész partizánakcióba érdemes volt belekezdeni, de még megszületnem is érdemes volt, bár ez utóbbiról igen sok embernek egészen más véleménye van. Egyébként a levélhez semmi egyéb hozzáfűznivalóm nincs, csak nem bírtam ki, hogy betegyem ide.

Ja és még mielőtt elfelejteném, lenne egy fontos közlendőm az infókkal, pontosabban azok elküldésével kapcsolatban. Én tényleg mindenkinek szívesen felveszem az anyagot meg elküldöm meg minden, de arra mindenkit megkérnék, hogy ne kérjem tőlem ezen kívül semmi extrát. Itt most például olyanra gondolok, hogy legyek olyan jó, és írjam meg, hogy mit meg hogyan meg mivel kell csinálni, meg melyik a legjobb ilyen meg olyan program, meg hogy honnan lehet ezt meg azt a programot beszerezni. Nem azért kérem ezt, mert utálok csak úgy jót tenni (na persze azért is...), vagy a hatalmas tudásomat féltem (mert olyan meg nincs), hanem egészen egyszerűen azért, mert erre nekem sem időm, sem energiám. Ezért most elnézést kérek mindenkitől akinek eddig és azoktól akiknek ezután nem fogok az ilyen jellegű kéréseire reagálni. Na kérem, most lehet bunkózni, mindenféle árulónak kikiáltani, fújjolni meg mindenfélét csinálni, de ha kérhetném, akkor csak szép csendben, mert ettől a helyzet nem fog megváltozni, és mint azt megszokhattátok engem úgy sem érdekel.

És ha már ennyire benne vagyok a csak úgy irogatásban, akkor közlöm, hogy unatkozom, és előre láthatólag a nagy és hideg télen még jobban unatkozni fogok. Ezért aztán az a remek ötletem támadt, hogy meghirdetem a legjobban szórakoztató levél megírására irányuló nagyszabású akciómat. Hogy ez mit jelent? Arról fogalmam sincs, de lehet vele mondjuk egy éves előfizetést nyerni tőlem, saját kezűleg ajánlva. (Támpont! Az ilyen levél például tuti nyerő: Kedves Brazil! átutalnék neked százezer forintot... Na jó, ez csak vicc volt. Kis tétel ugyanis nem érdekel.)

Költő barátom levele

Hi Brazil! Hogy vagy? Kösz, én is. Azért írok levelet mert. Egyszer már írtam levelet nektek (lásd: Vers mindenkinek?) és akkor arra kértél, hogy küldjek még 1-2 verset. Most érkezett el a pillanat, hogy elküldjem neked a verseket. 3-1 (mínusz) féle verset küldök nektek. Az első csoport: a komolyak, a második csoport a komolytalanok. Ha úgy gondolod akkor megengedem, hogy betedd őket a GURU-ba, de nem muszáj *(DE igen. Persze csak az egyiket, ami kevésbé komoly. - Brazil.)* Remélem mindannyian jól vagytok, de azért még nem búcsúzom. Most szeretném elemezni az új GURU-t, ami szerintem HIPERSZUPEREXTRAMEGAHIPNOTECHNOTOTáLBRUTáLISJó! Bocs, de ennél bonyolultabb szót nem tudtam kitalálni. *(Szó? Nekem kisregénynek tűnik, de nem rossz. - Brazil.)* És most komolyabban: Címlap: Jéé! Ez színes! Lapok: fényesek, csillognak, színesek és sok érdekes dolog van rájuk írva. Intro: jó szöveg. Tartalomjegyzék: sok a szám *(Rossz lehet. Nekem csak egy van, de az jó nagy. - Brazil)* újdonságok: Ez már kicsit érdekesebb! Játéktesztek: mint mindig. Cool! A játéktesztek értékelése: Az újfajta értékelési móddal 100%-ig meg vagyok elégedve (de ki nincs?) Rúna: Hát most egy kicsit rövid volt, de remélem ebből nem lesz rendszer. *(Felhívnám figyelmedet arra, hogy a Rúna jó ideje már különálló lap. - Brazil)* Levelezési rovat: Khmm. Nos, ha valami, akkor ez a jó dolog a te nevedre írható. Köszönöm neked Magyarország nevében. *(Ez azért kicsit erős, de azért nagyon jólesett. - Brazil)* AMOS: nem nekem találták ki. ZeneMánia: ez sem az esetem. Reklámok: mindenhol szükség van rájuk. Apróhirdetés: erre is szükség van. *(VIC-20 programokat cserélek. Érdeklődni a szerkesztőség címén lehet. - Brazil)* PC ABC, PD Zóna: bátyámnak tetszik. RayTracing: Cool! SEGA rovat: Ezt Neeeeeee!!! *(Deee!!! A SEGA az nagyon rulez! - Brazil)* Atari rovat: néha megnézem. Assembly, A rendszerbarát, LightWave: Hmm. Felettébb érdekes. Hardware bazár: Ja. Ez így jó. PC Hírek: ezt szeressem. CD-ROM NEWS: "új hónap nem múlhat el új CD-ROM-ok nélkül". Hírek: Mint a TV-ben. *(Ez nem igaz! Mi nem hazudunk! - Brazil)* Külvilág: nagyszerű! Demológia: Erről mindig a MAGUS jut eszembe. Toplisták: egyértelműen tökéletesek. Ennyit erről. Jó rovat. (...) (Sehonnai Bitang András, azaz Klujber András, Bonyhád)

Na végre egy jó értékelés. Nem arra gondolok, hogy minden tetszik, hanem arra, hogy tömör, mégis benne van minden. Szoktam utálni az olyanokat, amikben húsz oldalon keresztül leírja a kispajtás, hogy izé meg hogyishívják. Ha már valaki arra vetemedik, hogy ilyen jellegű levéllel akar megörvendeztetni minket, akkor valamiféle hasonló formában tegye meg, ha szabad ilyet kérnem. Rettenetesen úúúnom amikor hosszan nem mond valaki semmit. Erről ennyit, a levélhez egyébként semmi hozzáfűznivalóm nincs, mint az köztudott időnként leközlök egy ilyet, hiszen tömegszuggesszió keltésére szuper. Most pedig az ígért vers, amit rövidsége és mondanivalója miatt leközlök, ahogy azt megígértem. (Egyébként a verseid jók! Tényleg!)

A naplementeellenes pandúrkacsa

Aspistulipán, Atomsugárzás.
Egy tengelyétől megfosztott Autóbusz nyomja érzékeny lelkemet
Az elkorcsosult emberek suttognak: Nem lehet.
Fegyveres vírusok törnek be agyamba
Minden ember belevág szavamba.
Érzéseim elhaltak
Az élet már semmi lett,
magamban elképzelek egy végzetes pikniket.
Felkeltem végre, véget ért lázálom,
A naplementeellenes pandúrkacsát a pokolra kívánom.
(Sehonnai Bitang András, 1994.10.06)

Kérdezz-Felelek

Szia Brazil! (Most azért nem becézgetlek, mert az égvilágon semmi nem jut az eszembe, nem pedig a "benne van a leírásban" miatt) Képzeld el, amikor elmentem pécégurut venni, először alig ismertem

meg. Szerintem nagyon klasszul néz most ki, de még szoknom kell. Most éppen itt ülök kedvenc pécészámítógépem előtt és a Civilization-t nyüstölöm. Nagyon jó játék. Ugye te is szereted? *(Én is szeretlek!)* Illetve nem. *(Na! Mégse szeretsz? - Brazil)* Helyesbítek: most itt ülök kedvenc íróasztalomnál *(Na már megijedtem. Akkor azért még szeretsz, ugye? - Brazil)* és levelet írok a xx-xxxx-ba (előre kiikszeltem, mert tudom, hogy nem szereted az ingyenreklámot) *(Ha az ikszek helyére a PC-GURU szó helyettesíthető, akkor rendben. Most veszem csak észre, hogy eltévedt a levél, de mostmár itt marad a normál GURU-ban. - Brazil)* Akkor most jön a lényeg.

1. Előkerestem a GURU idei 6. számát, mert nagyon szeressem az ECTS beszámolókat. Véletlenül pont a Cyberdreams-nál akadt meg a szemem. Furcsa érzésem volt, amikor a Red Hell ismertetőnél azt láttam, hogy "a jó sztorihoz jó grafika is tartozik, élvezetes játék lesz". Ellenpéldaként a PC-GURU idei 4. számából idézek: "Az bizonyos, hogy a grafika nem vett el sok helyet (kivéve talán a digi karaktereket), szerintem elég randa hátteret produkáltak a grafikusok, s az animátorok sem álltak a helyzet magaslatán". Nem értem. Az ECTS-en nyilván ki lehetett próbálni (ugyanis később az irányítást is dicsérik), vagy ha nem, a grafikát azt látni lehetett.
Hát igen. Ebből két dolog következik. Az első, hogy te olvasod a PC és a normál GURU-t is, ami igen dicséretes dolog. A második az, hogy nyilván más ember írta az egyik beszámolót és más a másikat. Mint tudjuk, ízlések és pofonok igen különbözőek, persze az sem kizárt, hogy az ECTS-en egy szép slideshow volt, aztán csak egy nagy rakás lett belőle. Én nem ismerem a programot, ECTS-en még sosem voltam, maradjunk mondjuk ennyiben.
2. Lécci, rakj be a levrovba!
Na jó. De csak mert visszatérő vendég vagy. Mint tudod, az ilyen jellegű felszólítások általában pont az ellenkezőjét szokták kiváltani mint amire felszólítanak. Úgy mindenki hallotta?

Most pedig következnek a gyerekesnek szánt, de poénos kérdéseim:
1. Az előző levelemben tényleg újságírót írtam (3. kérdés)? (Szerintem azért rájöttél, hogy nem azt akartam írni, de ha nem, akkor vedd tekintetbe, hogy hajnali 3/4 2 volt, amikor írtam. A kérdésem egyébként fönnál)
Hmm. úgy látszik, mindenki ilyen hülye időpontban levelezik, általában én is ilyenkor szoktam alkotni. A válaszom egyébként nekem is fennáll: az újságírók írják, nem pedig árulják a lapot... Most miért nézel ilyen csúnyán???
2. Szereted a Pink Floydot?
Hát persze, csak sajnos a koncertre nem sikerült eljutnom. Na sebaj, talán legközelebb (???)
3. Szerinted nem béna az Alone2 mozgatása (azóta úgy is letöröltem dühömben)?
Szerintem nem tudom. Én azzal kezdtem, hogy ki sem próbáltam, mert állati módon nem tetszett az a program, bár tudom, hogy ezzel most hatalmas primitívségemet árultam el. Szerintem csak az olyan jellegű programoknak van jó irányítása, ahol a joystickkal kell az űrhajót irányítani és egyfolytában nyomni kell a tűzgombot. Esetleg még a Doom II irányítása is megfelelő...
4. Hogyha a haveromtól elhozok egy játékot, az is kalózkodás?
Hát az attól függ. Mert ha teszem azt, a fél szemed be van kötve és karddal törsz rá, majd meglékeled a lakást és a zsákmánnyal messzire rohansz, akkor az megközelíti a kalózkodás fogalmát. Ha esetleg korszerűbb módon mindezt géppuskával vagy páncélököllel teszed, akkor már inkább rablásról lehet beszélni. Ha esetleg a pontos körülményeket közölnéd, pontosabb választ tudnék adni.
5. Jövőre lesz GURU tábor?
Minden valószínűséggel. Még nem tudni, hogy hol, én a Bahamákra gondoltam, de erről még folyik a vita. Csak nyugi, egyébként is korai lenne még pakolni az útra.
6. Tetszett a múltkori viccem?
Háháhá.
7. Van fogalmad róla, mibe kerül egy jobb játék? (Kábé a nyolcada a zsebpénzem)
Van. Határozottan nem tölt el jóérzéssel, hogy ilyen árak, illetve ilyen anyagi körülmények vannak kicsiny hazánkban. Sajnos erről én nem tehetek, hidd el, ha rajtam múlna akkor nem ennyibe kerülnének. Természetesen sokkal többe, és mindenki sokkal kevesebbet keresne, illetve többet adózna. Nehogy már jól érezzük magunkat. Minél rosszabb annál jobb, nem? Egyszer úgy is seggberúgok majd valakit, csak még kicsi vagyok, de előbb utóbb megnővök ám!
8. Beraksz a levrovba?
Úgy látszik igen...
9. Tudsz valami komolyabb rajzprogramot, ami működik 386-on?
Már az előbb is akartam kérdezni, hogy hol vannak itt a poénos kérdések? Mert az, hogy gyerekes, az oké, az rendben van. De hol vannak itt a poénok? Egyébként fogalmam sincs, hogy mi neked a komolyabb rajzprogram. Nekem a DeluxePaint például már egészen komoly, más erre azt mondja, hogy csirke vagyok, hiszen a Corel Draw is csak játékszer. Azt gondolom magamban, hogy majdnem minden program megy 386-on, de ha mégsem, akkor esetleg szerezz be egy koprocesszort, akkor még több minden megy majd. Csak még mindig nem értem, hol vannak azok a poénok???
10. Tiszta víz.
Akkor már inkább sör, ha lehetne választani.
Ui.: A múltkori levél óta felfedeztem egy-két új ökörséget a Sam&Max-ben (azóta vagy tízszer játszottam végig) *(Na ugye! Mondtam én, hogy mennyi fog! - Brazil)*
Ui2.: Tök jó a GURU!
Ui3.: Tényleg!
Ui4.: Csá! (Váradi Gábor, Budapest)

Joypad reklám

Tisztelt szerkesztőség! Nem is tudom hol kezdjem a levelet, mert szóhoz (betűhöz) sem tudok jutni a Joypad újságtól. Ez egy kegyetlen jó újság. Még csak pár perce olvasom, de már most eldöntöttem, hogy az újságot minden hónapban meg fogom venni. Akinek konzolja van, annak csak ezt az újságot ajánlom *(Én is. - Brazil)* nem pedig az ***-ot, mert abban kb. két oldal SNES és négy oldal MD játékteszt van. Azért 43 oldalhoz képest ez nem kis teljesítmény, nemde?! Ebben az újságban viszont mindent megtaláltam, amit csak akartam. Nekem SNES-em van kb. 2 hónapja, és valami játékismertető újságot kerestem. Hát megtaláltam. Csak azt szeretném megtudni, hogy nincs-e SNES-hez mármint játékprogramokhoz ugyanolyan megrendelő lap, mint SEGA-hoz a Joypad 2. számában? Köszönöm! Maga az újság nagyon jól meg van szerkesztve, semmi kifogásom ellene külön dicséret a végén a SEGA és a Nintendo tippekhez. Na jó, tovább nem dicsérem az újságot *(De, de, csak nyugodtan. - Brazil)*, mert úgy is csak jó tulajdonságokat írhatnék. (ifj. Rónai Lajos, Aszód)
Aha, igen tudom, tudom. Most jönnek a kérdések, hogy ez a levél mi a fenét keres itt. Hát ez rettentő egyszerű, azért van itt, mert a Joypad-ben nincs (még) levelezés. Meg különben is kell a reklám. Szóval kisdobosok figyelem, akinek még nem tűnt volna fel, megjelent a Joypad, ami kizárólag csak konzolokkal foglalkozik! Magyarországon először, fantasztikus minőségben, szuper cikkekkel, eszméletlen jó színekkel, szuper hangulattal (bár egyelőre levrov nélkül) stb. stb. Remélem sokaknak megnyeri a tetszését, elsősorban a konzol tulajokra gondolok, de persze nem csak rájuk. Hát csak tessék, lehet kapni, friss és ropogós (de előfizetve sokkal jobb)! Na akkor a reklámról most ennyit. Arról sajnos nem tudok, hogy Nintendo megrendelőlap lesz-e, mert ha jól tudom, akkor a Novotrade nem nagyon foglalkozik Nintendóval. Ha tévednék, netán lesz ilyen lapocska, akkor nyilván valamelyik szerkesztő bácsi beszúr ide egy kis megjegyzést... (Kezdek rájönni, hogy az ilyen jellegű mondatok jó hatással vannak a levelezésre, mert így mindig keletkezik benne valami használható info is)
Na végre. Közeledik a második levrov oldal vége is, így szerencsére abba lehet hagyni a sok fölösleges szó billentyűzetbe történő nyomkodását. Valahogy erőt veszek magamon és leküzdöm a szűnni nem akaró munkakedvemet (a fene azokba a nyomorult bolygókba) és rövidesen leírom, hogy viszlát vagy valami ilyesmit. Bízom benne, hogy a következő hónapra visszanyerem egészséges lustaságomat, és úgy kezdhetem a levrovot, hogy már megint piszkálnak a szerkesztők, hogy mikor adom le stb. Csak elmúlik már ez a nagy-nagy munkakedv. Talán az lesz a legjobb terápia, ha minden erőmet arra fordítom, hogy nem csinálok semmit. Ez jó ötlet, mindjárt el is kezdem azzal, hogy most rögtön befejezem az írást. Viszlát a jövő hónapban!

Brazil

AMOS the Creator

CRAFT Extensions V1.0 3. rész

Elérkeztünk a harmadik, és egyben befejező Craft ismertetéshez. Akik már régóta foglalkoznak számítógéppel biztos emlékeznek a C64, PC-re (és más gépre) készített LOGO nyelvre. Valamint a Turbopascal (Unit3) turtle-jére.

Ezeknek a grafikus részét az ún. Turtle grafika szolgáltatta, hasonló élményben lehet részed Amosban a Craft jóvoltából. A teknős rajzolás lényege röviden abból áll, hogy ún. parancsokkal, vezérszavakkal utasíthatjuk rajzolásra a teknőst. A parancsszavak mint pl. balra 15, le 20 stb. sorozatokkal éppen ugyanúgy rajzolhatsz akár egy plotter. Itt az utasítások a "Tr" betűkkel, "Turtle" kezdődnek. De lássuk ezeket a utasításokat. A teknős kezdő koordinátája az aktuális képernyő középpontja.

Tr Forward d
Tr Forw d
Teknős mozgása fel, *d*-ben meghatározott értékig, értéke -65535-től 65535-ig terjedhet.
Pl. *Tr Forward 12* =12 pixel terjedelmű egyenest (pontsorozatot) rajzol felfelé.

Tr Back d
Lefelé mozgatja a teknőst *d* értékig.

A=Tr X Pos
A=Tr Y Pos
Az aktuális teknős pozíció lekérdezése, *X* és *Y*.

Tr Angle C
Fordulj el *C*-szögben. Ha pozitív az érték jobbra, ha negatív balra fordul a teknősünk. Ezek után már ebben az irányban fog rajzolni, haladni.

V=Tr Get Angle
Az elfordulás lekérdezése a 0-fokhoz képest.

Tr Right d
Tr Left d
Hatása ugyanaz mint a Tr Angle. Csak itt meg lehet külön határozni, hogy merre forduljon a teknősünk, *d*-ben megadott szögig.

Tr Towards x,y
Az utasítás az *x, y* koordináta felé fordítja a teknőst.

D=Tr Distance(x,y)
D-ben a teknős, és az *x, y* közötti távolságot számíthatjuk ki.

Tr Pen Up
Tr Pen Down
A rajzolás (teknős) ki/bekapcsolása. Ettől teljesen független a teknős mozgatása.

P=Tr Pen State
Ha *P= -1*, akkor a rajzolási funkció be van kapcsolva, ha nem akkor *P=0*.

Tr Remember X
Tr Remember Y
Tr Remember A
Ezek az utasítások az előzőleg elmentett (memorize utasítással) pozíciókra, *X*/*Y*/*A* emlékeznek.

Tr Memorize X
Tr Memorize Y
Tr Memorize A
Az új *X*/*Y*/*A* pozíciókat menti el. "A"-ban az éppen aktuális szöget kapjuk.

Tr Home
Visszatér a teknős az alap origóra (kép közepe), valamint visszaállítja az elfordulási szöget alapértékre.

Tr Set Home x, y
Ezzel az utasítással beállíthatjuk a teknős kezdő pozícióját.

D=Tr X Home
D=Tr Y Home
Lekérdezhető a kezdő (default) pozíció *X*/*Y*.

Tr Move x, y
Tr Move Rel dx, dy
A teknős mozgatása rajzolás nélkül a meghatározott *X*/*Y* koordinátára. A Tr Rel (relatív) utasításnál a kép 0/0 kezdőpontja a bal felső sarok.

Tr Draw x, y
Tr Draw Rel x, y
Hasonlóan használható mint a Move utasítás, de itt a mozgatás közben nem emeli fel a teknőst.

Tr Exec command$[,count]
Ezzel az utasítással ún. Turtle Control Language (TCL) stringeket írhatunk, ami igen leegyszerűsítheti a rajzolást. A command$-ban megadott, rövidített utasítások hasonlóak az Amos Pro Interface-hez. A parancsokat ; jellel kell elválasztani egymástól. A cont-ban megadott szám (maximálisan 2000) jelzi, hogy hányszor kell megismételni a command$-t.

Utasítások (zárójelben): (**A**)-Angle a, (B)Back d, (D)-Draw x,y, (**DR**)-DrawRel x,y, (F)-Forward d, (H)-Home, (**I**)-Ink c[,b], (L)-Left a, (**M**)-Move x,y, (**MA**)-MemAngle, (**MX**)-MemX, (**MY**)-MemY, (**MR**)-MoveRel x,y, (P)-Pen c[,b], (**PD**)-PenDown, (**PU**)-PenUp, (**R**)-Right a, (**RA**)-RemA, (**RX**)-RemX, (**RY**)-RemY, (**SH**)-SetHome x,y, (**TO**)-TOwards x,y.
Pl.: Tr Exec "F100;R144;",5
Ezzel az egysoros utasítással egy csillagot rajzolunk, ahol:
F100= Tr Forward 100 (fel 100)
R144= Tr Right 144 (fordulj 144 fokot)
5= ismétlés ötször

R=Tr Error
Esetleges hiba esetén lekérdezhető, hogy a string hányadik utasításánál állt le a program. Ha nincs hiba értéke 0.

Tr Proportions x[,y]
A rajzolás méreteit, méretarányait állíthatjuk be ezzel az utasítással. Értéke -16, és +16 tartományokon belül mozoghat.
Pl.: Tr Proportions 2,2 utasítást írjuk be az előbbi csillag program elé, akkor mind X, mind Y irányban megnövekszik a csillag mérete.

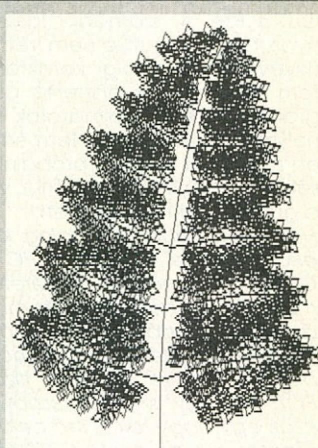
Tr Reset
Az összes paramétert visszaállítja az eredeti alapértékre.

A Craft teknős része igen jól, és gyorsan használható. Remekül lehet szabályos matematikai alakzatokat alkotni, mindössze egy sorban. Összegzésül, a Craft extension jól használható, aktív Amos felhasználó feltétlenül installálja fel.

Lázi & Angler

Amos hírek.

Megjelent a Turbo Plus extension. Ebben új scrollmap parancsok és editor, valamint Fontgrabber rutin található. Ez utóbbival színes karakterkészletet is használatba vehetsz. Megtalálható az Internet aminet/dev/amos részen.
A hírek szerint még az idén megjelenik az AGA extension, de csak Amos Prohoz. Az alkotója Aaron Fothergill.
Gőzerővel dolgoznak a PC-s verzió elkészítésén, ami már 99 %-ig kész. Ez egy olyan játékszerkesztő lesz, amihez nem szükséges profi programozói tudás, ún. objectorientált nyelv lesz. Mr. Lionet a Microsoft-tal vette fel a kapcsolatot annak érdekében, hogy minél jobban kihasználja a Windows nyújtotta lehetőségeket.
Az Europress nem igen profitált (hírek szerint) az Amiga fejlesztéseiből, ezért az új fejlesztéseinél nagyobb részt óhajt a PC-s piacra dolgozni.



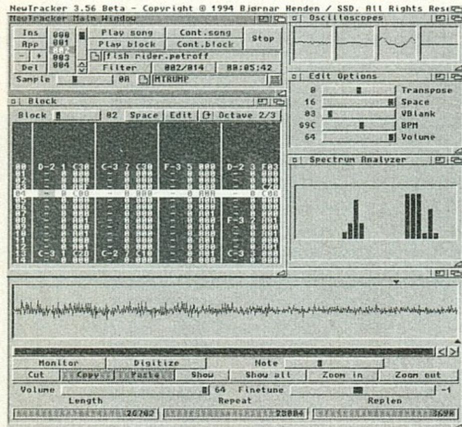
```
Screen Open 0,640,256,8,Hires
Flash Off : Curs Off : Paper 0
Pen 1 : Cls
Pal Spread 1 To 7
A$="Pen1;Rt60;Fd4;Lt60;Fd4;Lt120;Fd4;Lt6
0;Fd4;"
Tr Move Screen Width/2,Screen Height-30
FA[40.0,0]
Wait Key
Procedure FA[SIZE#,RECDEPTH]
 Shared A$
 SDEC#=SIZE#/10.0
 While SIZE#>2.0
   Ink Max(1,6-RECDEPTH)
   Tr Forw SIZE#
   Tr Right 3
   BSIZE#=SIZE#*0.4
   PX=Tr X Pos:PY=Tr Y Pos
   PA=Tr Get Angle
   Tr Left 80
 FA[BSIZE#,RECDEPTH+1]
   Tr Exec A$
   Tr Move PX,PY : Tr Angle PA+70
 FA[BSIZE#,RECDEPTH+1]
   Tr Exec A$
   Tr Move PX,PY : Tr Angle PA
   SIZE#=SIZE#-SDEC#
 Wend
End Proc
```

ZeneMánia

Üdvözlök mindenkit. Bevezetésként megnyugtatásotokra elmondom, hogy kivételesen vettem birtokba plusz fél oldalt, ez sajnos nem lesz mindig így, de a beérkezett anyagok nagy mennyiségére való tekintettel most az egyszer könyörületes volt a zenerajongókhoz a magasságos szerkesztőség. Van némi újítás is, ugyanis mostantól kezdve az alcímekben közlöm a szükséges géptípust és azt, hogy leírást vagy ismertetőt olvashattok. Nem is húznám az időt mellébeszéléssel, vágjunk a közepébe.

NewTracker
(Amiga - ismertető)

A nyáron készült el a NewTracker 3.56 Béta teszt verziója. A program ProTracker zeneszerkesztő új verziója, azzal az újítással, hogy az NT teljesen rendszerbarát, a public screenen dolgozik. A funkciói szinte mindenben megegyeznek a PT 2.3-as verziójával, ezért csak az eltérésekről szólnék pár szót.

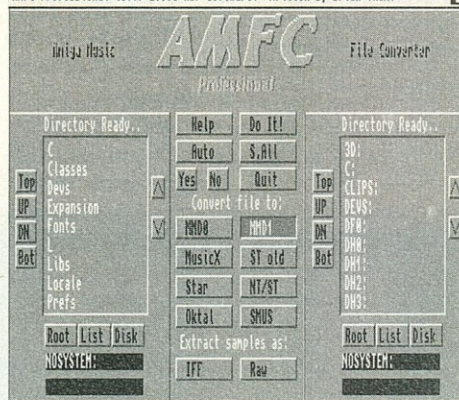


A felső, Window menüben nyithatjuk meg a már ismert ablakokat. A Main Window a Control parancsok kiadására szolgál, itt tölthetünk és válthatunk hangmintát, itt rakhatjuk össze a Song-ot a patternekből (melyeket a program Block néven hív). A jobb alsó ikon új, ez egy listát ad a betöltött hangmintákból ami segítségével könnyen átválthatunk az egyik hangszerről a másikra. A Song összerakásánál az újdonság az APP ikon, ami a Song végére egy új block helyet rak.

Itt az Options Menü következne, de új fejlemények vannak, a program fagyogat, sőt a memóriát is teljesen elrontja (a WorkBench 198M Fast RAM-ot írt ki). Tehát a program még közel sem tökéletes, így erről a félkész verzióról ennyit (bár én nem így terveztem), hagyjunk inkább helyet a működőképes programoknak. Ha megérkezik szerkesztőségünkbe a végleges verzió, egy hosszabb lélegzetű teszt alá vetjük, mert én ettől a produkciótól várom, hogy felváltsa a most szinte egyeduralkodó ProTrackert.

AMFC Pro V3.1
(Amiga Music File Converter)
(Amiga - leírás)

Az AMFC egy igen egyszerűen kezelhető zene konvertáló program, ami keveset tud, de van egy-két ötletes megoldás benne, ami miatt érdemes megtartani. A program a Sound-, Star-, Noise-, ProTracker, Oktamed, Oktalizer, SMUS, Music-X File-ok között tud oda vissza konvertálni.



A betöltés után jobb és bal oldalon a forrás és a cél Directory-t láthatjuk, közöttük pedig a funkció Gadget-eket. A **HELP** az a Help. Az **AUTO** hatására a cél zene automatikusan felveszi a forrás nevét, persze a megfelelőjére változtatva a kiterjesztést (med, mod, oct...). A **YES** és a **NO** csak akkor él, ha a program kérdést tesz fel (a jelentésükről Guru különszám készül ?!?!). A **QUIT** az Quit. Az **S.ALL/USED/NONE** a hangminta konvertálást állítja be oly módon, hogy mindegyiket, csak a használtakat vagy semelyiket sem konvertálja. A **DO IT !** hatására indul el a konvertálás. **A CONVERT FILE TO**: felirat alatti nyolc Gadgettel a cél File formátumát adhatjuk meg, a forrás File-t automatikusan felismeri. Az **EXTRACT SAMPLES TO**: funkció a legjobb, ez lementi a zene összes hangmintáját IFF vagy RAW formátumban. Itt egyre vigyázzunk, hogy a hangmintáknak nekünk kell külön nevet adni.

Röviden, de velősen ennyi futotta erről a programról.

Accesible Player V1.0
(Amiga - ismertető)



Új hét, új player. Nagyon dolgoznak a fiúk, szinte minden héten érkezik egy újabb zenelejátszó néhány használható funkcióval. Az APLAY is ilyen. Mivel a program szinte teljesen a többi lejátszó mintájára készült, csak egy "okos" funkcióját említeném meg, ez a Random lejátszás módja. Úgy generálja a véletlenszerűséget, hogy az aktuális zenét elsőnek rakja a listába, a többit pedig összekeveri, így a következő zene véletlenszerű lesz, de mégis tudjuk, hogy mi az. Végezetül egy kérdés: Mikor érjük már meg, hogy az összes jó funkciót egy programban írják meg?

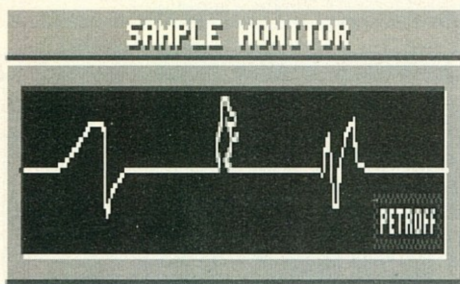
General MIDI, avagy MID Amigán
(Amiga - ismertető)

Manapság a szintetizátorok korát éljük. Nagyon sok háztartásban megtalálható ez a hangszer, bár a tulajdonosuk néha még zongorázni sem tud (mint például én), de akkor mire is használhatnánk még? Erre adok most egy jó tippet.

PC-s körökben divatba jöttek a GRAVIS megjelenésével a .MID kiterjesztésű File-ok. Én is kaptam belőlük egy pár száz darabot. Gondolkodtam mi tévő legyek, ekkor fejemre esett az a bizonyos alma és kivilágosodott az elmém. Előkaptam a szintetizátoromat (amin ott áll a felirat General MIDI), összekötöttem a géppel egy MIDI vezérlő segítségével, betöltöttem egy Sequencer programot, ami kezeli a MID File-okat (szinte mindegyik tudja) és ekkor megszólalt a csoda. A régi és új slágerek tökéletes hangszereléssel és minőségben szólaltak meg, mintha egy zenekar játszaná, pedig én a szintetizátoron semmit sem állítottam be. Ez úgy volt lehetséges, hogy a zenék fejléce tartalmazza a zene paramétereit a GM szabvány szerint. Az a

szintetizátor amelyik GM-t használ, felismeri a paramétereket és hozzá konfigurálja magát a zenéhez. Megmutattam mindezt egy GRAVIST használó barátomnak, aki csak csodálkozott (ezzel nem az Amiga kontra PC háborút akarom tovább szítani, de el kell ismerni, hogy egy ROLAND JV35 az árát kivéve mindenben jobb egy GRAVIS-nál).

ProTracker 1.2F
(Amiga1200 - ismertető)

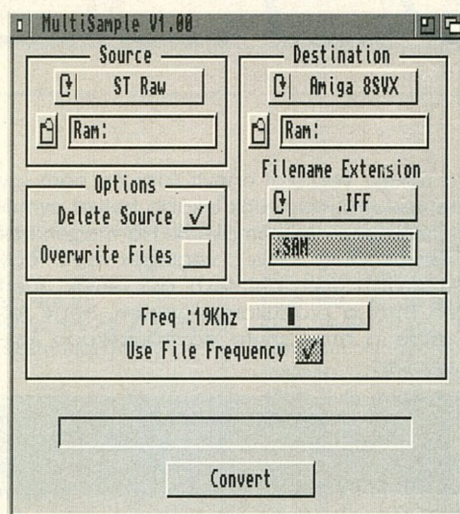


Ismét a ProTrackert másolják és milyen jól! Egy régi ötletemet valósítja meg a program (hah, de nagyképű vagyok), soros porton keresztül vezérel egy másik Amigát, így írhatunk 8 csatornás, akár quadro zenéket minőség romlás nélkül. Nem kell hozzá más mint két A1200 és egy soros kábel. A program egyébként csak annyit csinál, hogy egyszerre elindítja mindkét zenét, így az erőforrások megkétszereződnek. Az A1200 hardvere lehetővé teszi azt, hogyha csak az egyik audio csatlakozót dugjuk be, akkor azon a négy csatorna együtt monoban fog megszólalni. Ha a másik kábelt a másik gépbe dugjuk, akkor egy kétszer négy csatornás igazi 8 bites hangberendezést kapunk. Ezek a programozók mit ki nem találnak!

Multi Sample V1.00
(Amiga - leírás)

Sample konverterből is volt már egy pár, de ezt mégis érdemes megemlíteni, mert "van benne valami" (az idézet Vágó Istvántól való). A program Amiga RAW 8SVX Atari RAW és PC WAWE hangmintákat tud konvertálni oda-vissza. Egyszerre tud több File-t konvertálni, átírja a kiterjesztéseket, megtartja a frekvenciákat...
Egyszóval mindent tud, amit 1994-ben elvár az ember egy programtól.

A program használata borzasztóan egyszerű, a Source ablakban beállítjuk a forrás File-t és formátumát, a Destination ablakban beállítjuk a cél File nevét és formátumát, majd megnyomjuk a Convert Gadget-et. A Filename Extension (File név kiterjesztése) lehet .RAW, .IFF, .SPL, .WAW, Custom (szabadon választott) vagy Keep Same (marad a régi). Az Options ablakban beállíthatjuk, hogy törlődjön-e a forrás File vagy felülíródjon. A legalsó ablak a frekvencia beállítására szolgál.



Az ok, ami miatt ez a rövid program boncolás alá került az az volt, hogy eddig igen nehéz volt Atari hangmintákat áthozni Amigára (bár nekem már sikerült).

Végezetül nekem tetszik a mostani Zenemánia. Terjedelmes és tartalmas. Ha ti is így gondoljátok, írjátok meg a GURU címére, ha nem, akkor is írjatok.

Petroff

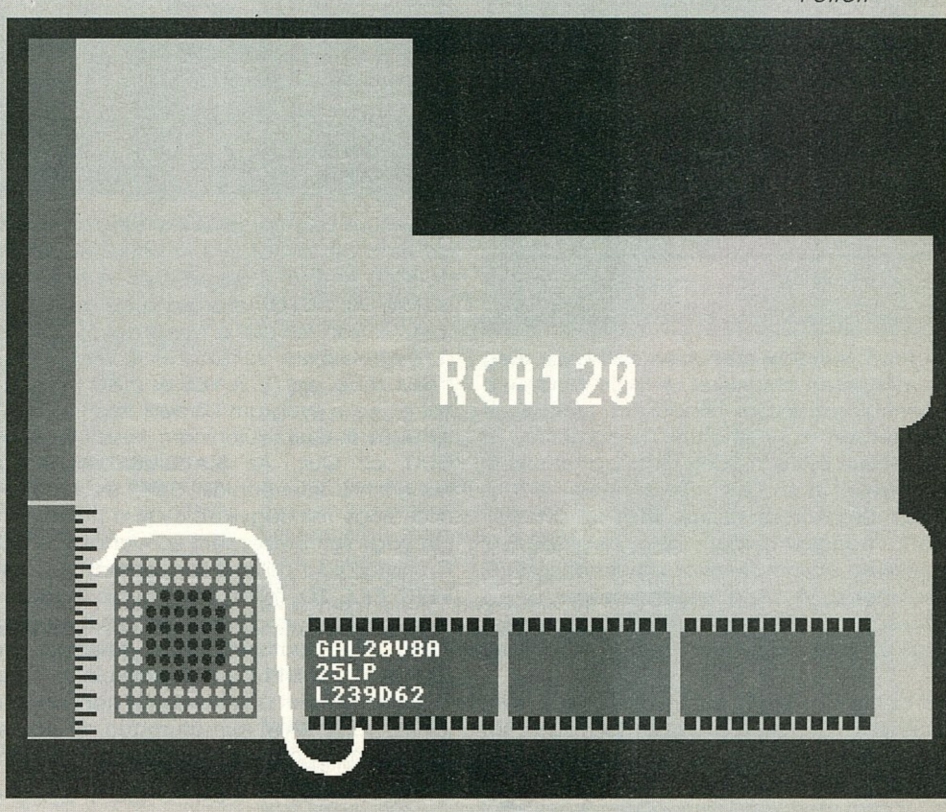
EGY KIS HARDWARE

Magyarországon az egyetlen boltban kapható memóriabővítő, az RCA120-as. A bővítő 1, 2, 4 vagy 8 megás SIM-mel, órával és matematikai cooprocesszor foglalattal (68881, 68882) van ellátva és az Amiga 1200-as belső bővítőbuszára csatlakoztatható. A bővítő elég gyors és megbízható, csak a cooprocesszor foglalattal van egy kis baj. Ha a processzort csak úgy simán berakjuk, elég furcsa számítási eredményeket kaphatunk. Ahhoz hogy minden tökéletesen működjön, némi átalakításra van szükségünk, amihez a mellékelt ábra segítséget nyújt.

Első lépésben vágjuk el a busz csatlakozó (ami az Amiga-hoz csatlakozik) alulról a 19. lábát. A panel felöli részét a lábnak hajlítsuk a 20. lábhoz és forrasszuk oda. A 19. láb csatlakozó felöli részére forrasszunk egy kábelt, aminek a másik végét az ábrán jelölt, a cooprocesszor foglalathoz legközelebb eső alsó IC alulról és balról negyedik lábához kell forrasztanunk. A forrasztásokat csak jóminőségű műszerész pákával csináljuk. Ezen átalakításokkal a bővítő teljesen hibátlanná válik.

Figyelem! Ha nem értesz az ilyen munkákhoz eléggé, akkor feltétlenül egy jobban hozzáértő rokonod vagy ismerősöd végezze el a műveletet! A sajátkezűleg tönkretett bővítőkért a GURU semmilyen felelősséget nem vállal!

Petroff



A Rendszerbarát

Előző hónapban megkezdtük ismerkedésünket a node-okkal, az alábbiakban folytatjuk.

Pl. a következő C példa bemutatja, hogyan lehet inicializálni a *myInt* nevű node-ot, mely az előző számban (is) bemutatott interrupt struktúra része.

```
struct Interrupt myInt;
myInt.ln_Type=NT_INTERRUPT;
myInt.ln_Pri=20;
myInt.ln_Name="sample_interrupt";
```

Bizonyos esetekben nem szükséges ennyi információ tárolása minden egyes node-hoz. Ekkor használhatjuk a **MinNode** struktúrát:

```
struct MinNode {
  struct MinNode *mln_Succ;
  struct MinNode *mln_Pred;
};
```

Az előző részben említettük, a listák fejlécből és node-okból állnak. Most ismerkedjünk meg a fejléccel (header) is. Mint korábban már leírtuk: a fejléc memóriapointereket tartalmaz a láncolt lista első és utolsó node-jára, továbbá a fejléc szolgál a teljes listára történő hivatkozásra.

A lista fejléc C nyelvű struktúrája:

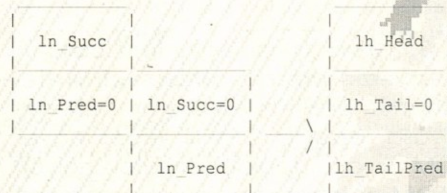
```
struct List {
  struct Node *lh_Head;
  struct Node *lh_Tail;
  struct Node *lh_TailPred;
  UBYTE lh_Type;
  UBYTE lh_pad;
};
```

, ahol
lh_Head: a lista első node-ja
lh_Tail: mindig nulla
lh_TailPred: a lista utolsó node-ja
lh_Type: a lista node-jainak típusa
lh_pad: egy helykitöltő byte (szóhatárra igazítás miatt), nem használt.

A MinNode-okhoz hasonlóan létezik egy egyszerűsített változata is, a MinList:

```
struct MinList {
  struct MinNode *mlh_Head;
  struct MinNode *mlh_Tail;
  struct MinNode *mlh_TailPred;
};
```

Egy a későbbiek során fontossá váló finomságot ismerjünk meg most. A lista fejlécet egy hatékony, de ugyanakkor zavarba ejtő módon hozták létre. Gondoljunk úgy a fejlécre, mint egy olyan struktúrára, mely a lista *head* és *tail* node-jait tartalmazza. A *head* (kezdet) és *tail* (vég) node-ok csak a hely fenntartására szolgálnak, sohasem hordoznak adatot. A fejléc *head* és *tail* részei tulajdonképpen átfedik egymást a memóriában. Az **lh_Head** és **lh_Tail** részek a *head* node-ból; az **lh_Tail** és **lh_TailPred** részek a *tail* node-ból. Ez a megoldás egyszerűvé teszi a lista elejének és végének megtalálását és megszünteti a speciális beszúrási és eltávolítási eseteket.

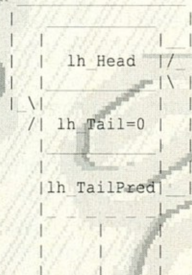


Az **lh_Head** és **lh_Tail** mezők a lista első node-jának **ln_Succ** és **ln_Pred** mezője. Az **lh_Tail** maradandóan NULL értékű, hogy mutassa ez a node az első a listában, azaz nincsenek megelőző node-ok.

Hasonlóan, az **lh_Tail** és **lh_TailPred** mezők megegyeznek az utolsó node **ln_Succ** és **ln_Pred** mezőivel. Ebben az esetben az **lh_Tail** NULL értéke mutatja, hogy a node utolsó a listában - azaz nincsenek további node-ok.

A lista fejléceket használat előtt inicializálni kell. Nem elegendő az egész fejlécet nullának inicializálni, a *head* és a *tail* bejegyzések korrekt beállítása szükséges. Az inicializálás lépései:

1.) az **lh_Head** mezőbe az **lh_Tail** mező címét
2.) az **lh_TailPred** mezőbe az **lh_Head** mező címét
3.) az **lh_Tail** mező törlése
4.) az **lh_Type** beállítása a listával kezelni kívánt node-ok típusának megfelelően (ha szükséges, azaz nem MinList-et használunk)



A következő C program elvégzi a leírt lépéseket:

```
struct List list;
list.lh_Head=(struct Node *)&list.lh_Tail;
list.lh_Tail=0;
list.lh_TailPred=(struct Node *)&list.lh_Head;
list.lh_Type=NT_INTERRUPTS; /* ha szükséges */
```

Assembly-ben a következő utasításokra van szükség a fejléc inicializálásához (a0 a lista fejlécre mutat)

```
move.l a0,LH_HEAD(a0)
addq.l #4,LH_HEAD(a0)
clr.l LH_TAIL(a0)
move.l a0, LH_TAILPRED(a0)
```

És persze ha szükséges, akkor állítsuk az **lh_Type** mezőt is...

Ez az utasítássorozat azonos az *exec/list.i* include-file-ban definiált **NEWLIST** makróval. A feladat végrehajtása során nem változtatja meg a fejlécre mutató a0-beli pointert. Mivel a List és MinList struktúra azonos kezdetű, mindkét esetben ugyanaz a kód használható. A makróval egyenértékű C függvény is hívható:

```
void NewList(struct List*);
```

Ez a függvény az *amiga.lib* része, használatakor e library linkelése is szükséges.

Az exec a node-ok kezelését több függvénnyel támogatja.

```
VOID AddHead(struct List *list, struct Node *node);
VOID AddTail(struct List *list, struct Node *node);
VOID Enqueue(struct List *list, struct Node *node);
struct Node *FindName(struct List *list, UBYTE *name);
VOID Insert(struct List *list, struct Node *node, struct Node *pred);
VOID Remove(struct Node *node);
struct Node *RemHead(struct List *list);
struct Node *RemTail(struct List *list);
```

Az **Insert()** függvény használható egy új node beillesztésére a listába. E függvény mindig a megadott listabeli node után fűzi be az új node-ot. Pl. az *Insert(header, node, pred)* a *pred* node után. Ha a *pred* node a lista fejlécre vagy NULL-ra mutat, akkor a lista *head*-jénél kerül befűzésre. Hasonlóan, ha a *pred* node a lista **lh_Tail** mezőjére mutat, akkor a node a lista *tail* (vég) részénél kerül befűzésre. E speciális pozíciók azonban más a későbbiekben ismertetésre kerülő függvényekkel egyszerűbben kezelhetők.

A **Remove()** függvény a lista megadott node-jának eltávolítására szolgál. Pl. a *Remove(node)* kifűzi a *node* node-ot az őt tartalmazó láncolt listából. Ahhoz, hogy el tudjuk távolítani (természetesen), a listában kell lennie. Ha megpróbálunk eltávolítani egy olyan node-ot, mely nem tartozik egyetlen listához sem, akkor rendszerösszeomlást is előidézhetünk.

Az oldal -mint mindig, most is- véget ért, folytatás legközelebb.

(JOCO)

Az alapok

QEMM

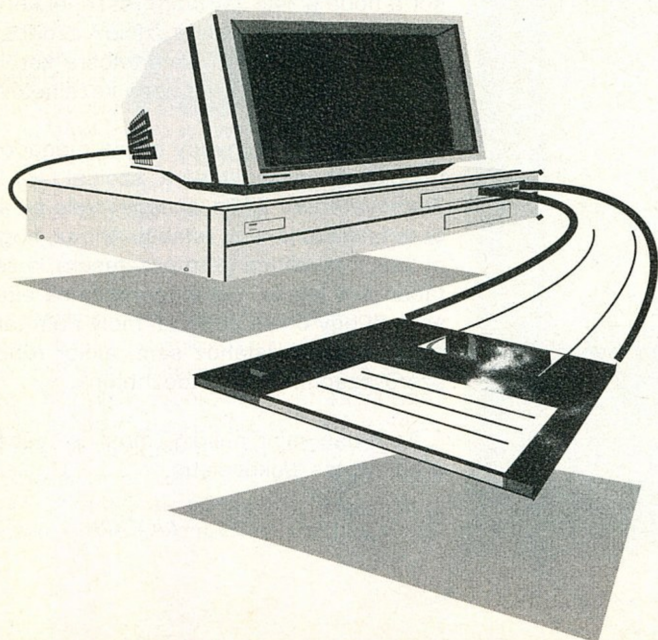
Sokszor tapasztalhatjuk, főleg játékok esetében, hogy kevés a szabadon maradó DOS-memória. Nem ritkán kell egy-egy igényesebb játék elindításakor 590- 600-kbyte szabad DOS-memória, esetleg még EMS-memória is. Eleinte volt a 640 kbyte felhasználható DOS terület, ebből levették a nekik szükséges helyet a DOS, a különböző vezérlők és a rezidens programok; a maradék csekély volt. Az 5.0-s DOS-verzió óta lehetett a High Memory Area-ba feltölteni a DOS-t, azonban még így is csak 610 Kbyte körüli szabad helyünk lett összesen.

Ezen a memóriaszegény helyzeten próbál változtatni a Quarterdeck cég a QEMM nevű memória-kezelő programjával. Jelenleg ez a 7.05-ös verziónál tart. Ez a verzió a korábbi hibák javításait tartalmazza, és már a Novell DOS 7.0-val is jól együttműködik. A 6.0-s verzió jelentős újítása volt a stealth memóriakezelési üzemmód létrehozása: ezzel a QEMM képes egyes ROM-ok által foglalt területek helyén is RAM-ot létrehozni. Így sok memória nyerhető, de ez a legkevésbé kompatibilis része is a programnak. A verziószámok növekedésével párhuzamosan optimalizálták a program sebességét és az általa kezelt memória-terület méretét.

Most már csak a legszükségesebb dolgok maradnak az alap-memória területen. A program installálása során nem lesz sok gondunk. Csak az általa feltett kérdésekre kell válaszolnunk. A különböző driver-ek, rezidens programok... végleges helyét a memóriában a QEMM részét képező OPTIMIZE program lefuttatásával tudjuk meghatároztatni.

Ha nem nagyon értünk a PC memória-kezeléséhez, akkor válasszuk az Enter lenyomásával az Express optimize opciót. Ekkor a program teljesen automatikusan próbálja megkeresni a legideálisabb memória-felosztást. Mikor az optimize fut, másodpercek alatt több millió elhelyezési variációt számol végig aszerint, hogy melyik után marad a legtöbb szabad memória.

Az Express optimize helyett választhatjuk az F3 lenyomásával a Custom optimize-t is. Ekkor lépésről lépésre nyomon követhetjük a változtatásokat, és bele is szólhatunk az egyes dolgok elhelyezésébe. Először a korábban már említett stealth opciókat célszerű letesztel-tetni, majd az esetleges kizárandó területeket (mindkettőt a fellépő kompatibilitási gondok megelőzésére).



A QEMM igen jól kezeli a gépben fellelhető memóriát. Általában 630 kbyte körüli méretű DOS-memóriát bocsát a rendelkezésünkre. Az MS-DOS 6.0 óta létező Mem-maker-nél sokkal hatékonyabb, de nem működik együtt minden programmal:

1. A legegyszerűbb esetek a Comanche című játékhoz hasonló programok, egyes demok, melyeknek "tiszta gép" kell, azaz ekkor csak himem.sys-szel kezelhetjük a memóriát.
2. Egyéb esetek: Más okból a QEMM-mel nem kompatibilis programok. Ennek nyilvánvaló jele, mikor a program futása közben egyszer csak megtelik egy hosszú hibaüzenet sok-sok karakterével a képernyő, a végén a terminate (T) or reboot (R) kérdéssel. Ekkor a QEMM "összeugrik" a programmal. Ilyenkor a himem.sys-szel és az emm386.exe-vel, az előző számban leírt módon kell kezeljük a memóriát.

Összegzésképpen: A QEMM sem teljes megoldás memóriakezelési gondjainkra, de egy hatásos eszköz. Érdemes általában ezt használni, csak a speciális esetekben kell az előbb leírt módon helyettesíteni a himem.sys-szel és az emm386.exe-vel. A különböző memória-kezelők cserélgetése elég fárasztó és unalmas volt az MS-DOS 6.0 előtt, ugyanis a megjelenéséig jó néhány sort át kellett írni a config.sys-ben és az autoexec.bat-ban. A 6.0 DOS-ban azonban megjelent a boot menü, melyet a következő részben írok le.

Addig is ha valakinek kérdése lenne pl. a memória kezeléssel kapcsolatban, akkor írjon egy válaszborítékos levelet a nevemre a GURU-ba és én szívesen válaszolok.

Charlie

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft
Kapható még:
AMOS kézikönyv magyarul!
Ára: 330 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Eladó A500, 160 lemez játékokkal, új egér és joy, könyvek. Ára 30.000Ft.
Fazekas László
2030 Érd, Krasznahorkai u. 10.

Eladó 1db új 3.5"-es floppy drive PC-hez.
László József • 147-1560/263 mellék (munkaidőben)

A1200-be bontatlan GVP1230-II / 50 / 0 / 8 turbókártya eladó. Kerek 10× sebesség-, és 5× memórianövelés 120 ezer Ft-ért!
Tel.: 114-4015 • Ne várj a következő forintleértékelésre!

A1200 + 210 MB HDD + joystick + sok lemez programokkal eladó.
Tóth István
2131 Göd-Alsó, Kölcsey F. u. 33.

A500 + 3 MB RAM + 52 MB SCSI HD együtt eladó. Irányár: 57.900 Ft.
Tel.: 258-0904

Eladó A1200 + 250 MB HD (IBM) kábellel + 2 egér + 2 joy + egérpad + könyvek + 100 lemez (sok játékkal). Ár: 95.000Ft.
Tel.: (22) 319-474, Szabó Barnabás

Eladó 100Ft/db áron GURU!
92/3-tól 93/4-ig, 93/6-tól 94/5-ig.
Orcsik Gábor • 2310 Szigetszentmiklós, József A. út 2/D

Amiga 500, 2 MB RAM, 178 MB winchester eladó
Tel.: (36) 319-875

Eladó AT 286/16, 85MB HDD, 1.2MB FDD, MONO SVGA monitor, programokkal.
Tel.: 32/362-391, Berze István

Eladó egy új Sound Galaxy BXII Extra hangkártya, 9 hónap garanciával + hangfal + szoftver (6000 Ft) + egy 40MB-os AT-BUS winchester (5000 Ft)
Tel.: 142-89-67

Originál A1200-ast vennék 45eFt alatt. Telefonszám megírása nem hátrány, ha van!
Nyári Csaba, 5900 Orosháza, Falus Elek u. 22.

Eladó ATARI PORTFOLIO 128K RAM-os szeb PC.
Tel.: 88/406-108

---

4 hónapos A1200-as 260MB HD tele programokkal, tartozékokkal SÜRGŐSEN ELADÓ 72.000Ft-ért vagy 1050DM!
ifj. Tizedes Csaba, 2132 Göd, Ménesi u. 8.

A500 (1MB RAM, 1.3/2.0) + 1084S monitor + külső drive + 2MB külső FAST-RAM + 90db lemez + szakkönyvek és egyéb kiegészítők, valamint a COV összes száma eladó.
Érd.: Nagy Péter, 262-45-11/235-ös szoba (az esti órákban).

Eredeti, jogtiszta ATARI ST szoftvergyűjtemény eladó! • HiSoft Basic 2: 2.000 Ft, ST Productivity: 1.500 Ft, St Leisure: 1.000 Ft, UVK 5.9: 750 Ft, Air Bucks: 1.000 Ft, Airbus A320: 1.000 Ft, Carrier Command: 750 Ft, Civilization: 1.500 Ft irányáron.
Tel.: 141-30-23, Szabó Judit.

PC & Amiga soundtrack writing service (Max: Ultrasound Max). Swedish Quality. Hungarian Princes
Airbag Composers Ass
06 49 331 768
Game projects are welcome!

Eladó Amiga 500 (v1.3, 1MB, 1 éves) sok tartozékkal. Irányár: 30.000 Ft.
László István
4034 Debrecen, Vadliba u. 29

THE PARTY '94

1994. december 26-31-ig (utazással együtt) Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es party-ja. Kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal. Most te is ott lehetsz!

Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75, Petroff

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!
Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

486 DX2-66 MHz, 256 kB cache
8 MB RAM
1.44 MB FDD
420 MB HDD
14" AXION COLOR SVGA
CD-ROM meghajtó
Sound Blaster Pro hangkártya

A konfiguráció ára most: 1.000,- forint

ILYEN MÉG NEM VOLT!

EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK HA NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI, AMIKOR 1.000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 150.000,- FORINT ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!

NE HAGYJA KI!

SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDULT OKTÓBER 3 -TÓL AZ ACOMP-NÁL. KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!

1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.

Megrendelőlap

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ 1992/1
☐ 1992/2
☐ 1992/3
☐ 1992/4
☐ 1992/5
☐ 1993/1
☐ 1993/2

...db * 165 Ft = ... Ft

☐ 1993/3
☐ 1993/4
☐ 1993/5
☐ 1993/6
☐ 1993/7
☐ 1993/8
☐ 1993/11
☐ 1993/12

☐ 1994/1
☐ 1994/2
☐ 1994/3
☐ 1994/4
☐ 1994/5
☐ 1994/6
☐ 1994/7
☐ Joypad 94/1

...db * 179 Ft = ... Ft

☐ 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ GURU 94/8

...db * 198 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

GLFL 94/9

PD ZÓNA

EaglePlayer 1.53

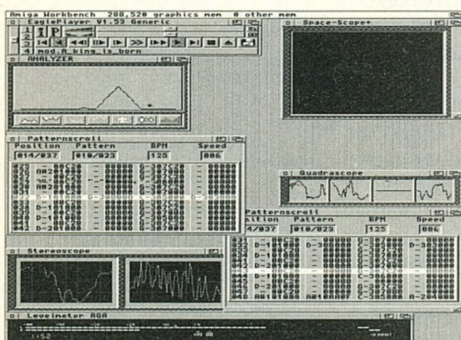
A 'non plus ultra'

Egyre több modul formátum jelenik meg Amigára, hogy csak az egyik legutóbbi jövevényt említsem, egyre több s3m modul terjed Amigás körökben is. Ez persze azzal a következménnyel jár, hogy egyre több fajta modullejátszóra lesz szükségünk, ha a modulokat meg szeretnénk hallgatni.

Ha azonban rendelkezünk elég sok (kb. 4 MB) memóriával, megpróbálkozhatunk az EaglePlayer 1.53 használatával. (Persze kevesebb memória esetén is működik, csak a betölthető modulok mérete korlátozódik.) E program belső és külső rutinok segítségével végzi a modulok lejátszását. A 18 beépített lejátszó végzi (többek között) a Noise/Pro/SoundTracker, ProPacker stb. modulok lejátszását. Külső modulok (jelenleg 71) végzik pl. az OctaMED, TFMX, s3m stb. formátumok kezelését.

A modulok lehetnek tömörítettek is, a program automatikusan felismeri és kicsomagolja az XPK, Powerpacker, lh, CrunchMania, StoneCracker, Fimp, Pack tömörítőkkel tömörített file-okat.

A programmal a zenehallgatás akár vizuális élvezetté is tehető, mert a 24 külső user program segítségével sok fajta képi megjelenítés is elérhető: négycsatornás hullámalak-monitor, kivezérlésjelző, spektrumanalizátor stb.



A program ARexx-en keresztül is vezérelhető, a programhoz 100-nál több scriptet kapunk, melyek egy részével DOpusszal is vezérelhetjük a lejátszót.

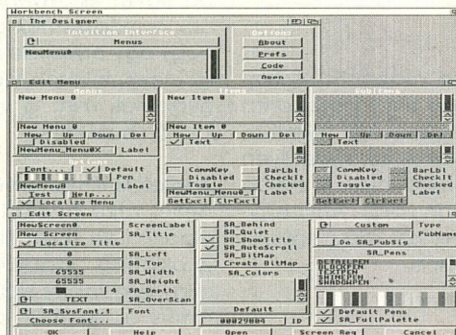
A program shareware, regisztrációs díja 20 US$. A regisztrált változatban minden külső user program működik (6 letiltott van a shareware változatban).

The Designer 1.50

GUI tervezőprogram

A programok grafikus felületeinek megtervezéséhez célszerű valamilyen segédprogramot felhasználni, mert lényegesen csökkenthetik a fejlesztéshez szükséges időt.

A Designer segítségével lehetőség van a programok Intuition-höz kapcsolódó részeinek gyors megtervezésére: screen-ek, ablakok, menük, gadget-ek, IDCMP kezelőprogramok előállítása támogatható. A végső forráskód lehet C, Pascal vagy assembly.



A program shareware, regisztrációs díja £25. A shareware változat save funkciója részlegesen letiltásra került.

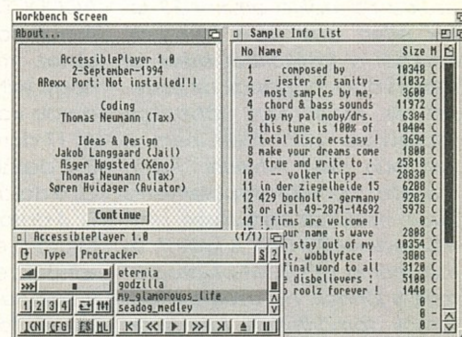
APlayer 1.0

Egy másik player

Az AccessiblePlayer segítségével 26 különféle modul formátum játszható le, melyek 150 különböző tömörítővel lehetnek tömörítve. Ez utóbbi teljesítményt az unpack.library felhasználásával éri el (a kitömörítés a T: logikai egységre történik, így kevés hely esetén gondok lehetnek - más programok legalább a Powerpackerrel tömörített file-okat helytakarékosabban kezelik). Lehetőség van csak PowerPacker, ill. csak XPK választására is, ez utóbbi esetekben is hasonló a probléma.

Lehetőség van több modulból álló listák automatikus lejátszására, a modulok sorrendje utólag is változtatható, megadható a következő modul mennyivel korábban kerüljön töltésre, hogy a zene ne szakadjon meg rövidebb időre se.

A program rendelkezik egy nagyon érdekes lehetőséggel is, a Favourite Song



System-mel. Az opció bekapcsolásával a program gyűjteni kezdi, a hallgatott modulokat és azt, hogy hányszor kerültek meghallgatásra. A 10 leggyakrabban hallgatott modul elérése a Top 10 ablakon keresztül (is) történhet.

A programmal azonban nem csak zenehallgatásra van lehetőség, a sample listából (amelyik modulformátumnál létezik ilyen) lehetőség van a kiválasztott sample mentésére is.

A program Public Domain, működéséhez OS2.0+-t igényel, de 3.0 javasolt a használatához. A commodity inferface aktivizálása opcionális, akkor is működőképes marad a program, ha a commodities library valamilyen ok miatt nem érhető el.

GarshneBlanker 3.5

Egy újabb blanker

A blankerek is kifogyhatatlan lehetőséget kínálnak a programozók részére. Most ismét egy újabb kerül bemutatásra.

A GarshneBlanker 3.5 egy OS2.0+ commodity, mely közel 20 különféle screen blanker effektet foglal magába. Az effektek között megtalálhatjuk a szokásos tűzijátékot, az interferencián alapuló hatásokat vagy a repülő kenyérpirítókat. Egyes blankerek igen látványosak lehetnek, mert a program támogatja az AGA chip készletet is, így lehetőség van 256 színű képernyők megnyitására is.

Ha valaki kipróbálás után úgy dönt, hogy a továbbiakban nem kívánja használni, az könnyen megteheti, mert nemcsak Install, hanem Remove scriptet is mellékel a szerző a programhoz.

A program freeware, a teljes forráskódja is terjesztésre kerül.

(JOCO)

Programozástechnika

Napjainkban minden számítógéptípusra igaz, hogy a programok mérete folyamatosan nő. Sokan emlékszünk még azokra az időkre amikor 23 játék elfért egy DD-s lemezen, ezekből a játékokból bárki fel tudta venni magának az összeset, és mivel ezek többsége ShareWare volt, ezért nem is volt bűn őket felvenni. Aztán megjött az első többlemezes játék, majd az első olyan aminek már HARD DISK is kellett, és ma már a CD-ROM-os programok is jönnek. Ha ezek a programok tömörítetlen formában terjednének, akkor egy Corel Draw 5 install készlet 40 lemez lenne, a tömörítéssel elért méretnek ez több mint a duplája. Látjuk, hogy a tömörítés hasznos, látjuk, hogy mindenhol használják, de ha tömörítésről van szó, akkor csak a kész programokhoz nyúlunk, pedig a jobb programok mindegyike saját tömörítőt is tartalmaz. Erre jó példák a 4 kilobyte-os mini introk, de nem egy megademo is tömörített részekből áll. A játékok installjai is tömörítőkre épülnek, de a felhasználói programokban is fellelhető egy-egy tömörítésért felelős rész. Mivel mindenkinek, aki programokat ír akár pénzért, akár szórakozásból szüksége lesz egy saját tömörítőre, ezért nézzük át a tömörítésre használt algoritmusokat.

Kezdjük azzal, hogy mire is lesz szüksége annak, aki e cikksorozat alapján akar tömörítőt írni:
- Az alapfogalmak ismeretére (byte, file, ...)
- A Turbo Pascal programozási nyelv alapszintű ismeretére.
- Egy Turbo Pascal vagy ezzel kompatibilis fordítóra (Amigán is van ilyen).
- Egy olyan példafile-ra, amit fejben (vagy papíron) is be tud tömöríteni, ezzel gyakorolva az algoritmust. (Így jobban meg lehet érteni, hogy mi hogyan működik.)

Huffman módszer

A Huffman módszer a tömörítés egyik legelterjedtebb módja, ennek az az oka, hogy viszonylag kevés a számításigénye, mégis jól tömörít és nem is nehéz megírni egy Huffman elvű tömörítőt.

Legyen a példafile-unk a következő:

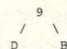
AAABAAABAAABABAAAABAAACCDCDCDCDC

A Huffman módszer alkalmazásához meg kell számolnunk, hogy milyen karakterből, hány darab van:

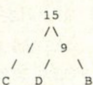
A: 17 darab
B: 5 darab
C: 6 darab
D: 4 darab

Miután ezzel elkészültünk, készítsünk el egy bináris fát (ha valaki nem tudja, hogy mi az a bináris fa az meg fogja érteni abból, hogy hogyan néz ki) a következőképpen:

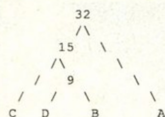
Válasszuk ki a két legritkább byte-ot a listáról és képezzünk belőlük egy csoportot:



Miután ezt a csoportot elkészítettük, ezután erre a csoportra a fa felépítésénél úgy tekinthetünk mint egy bytera, de ilyen csoportból mint látjuk 9 darab van a file-ban (4+5). Amit egyszer kivettünk azt még egyszer nem vehetjük ki.



Majd még egy lépés múlva:



Ezzel kész is a bináris fa. A byteokat a tömörített file-ban úgy írjuk le, hogy megadjuk a bináris fa csúcsától a hozzájuk vezető utat. Ez az út mivel csak a fa ágain vezethet és mindig egy ág végén ér véget, ahonnan nem tudunk továbbmenni, ezért az út egyértelműen meghatározza a byte-ot. Az utat a következőképpen tároljuk: mivel minden elágazásnál csak két irányba mehetek ezért az irányt egy biten lehet tárolni. Ennek értéke 0, ha balra mentem, 1 pedig akkor, ha jobbra mentem. Ezután a file tömörítve, binárisan (8 bit egy byte!):

```
AAA B AAA B AAA B A B AAAA B AAA CC  D C  D C  D C  D C
111 011 111 011 111 011 1 011 1111 011 111 0000 010 11 010 11 010 11 010 11
```

Ez a file tömörítve 7 byte hosszú, ami azt jelenti, hogy 7/32-edére tömörítettük, ami elég szép eredmény, de sajnos mivel el kell tárolnunk, hogy milyen byteból hány darab van, ezért a tömörített file-unk ennél jóval hosszabb lesz. Ennek a problémának a kiküszöbölésére találták ki az adaptív Huffman algoritmust. Ez valamivel több számítást igényel és valamivel gyengébben tömörít, de nem kell neki az, hogy milyen byteból hány darab van. A különbség a Huffman módszer és az adaptív Huffman módszer között annyi, hogy az adaptív Huffman módszer úgy indul mintha mindenféle byteból egy darab lenne, és amikor egy byte-ot letömörít, akkor az olyan byte-ok számához hozzáad egyet és újraépíti a fát. Ennek a módszernek az a hibája, hogy egy olyan file-nál, aminek az elején teljesen más byteok a gyakoriak mint a végén, nem igazán hatékony.

Javított Huffman elvű kódolás

Amint látjuk az eredeti Huffman algoritmusa teljes file-ban mért gyakoriság alapján dolgozik, míg az adaptív Huffman algoritmus a file már betömörített része alapján dolgozik. Ennek az a következménye, hogy az eredeti Huffman pontosabb képpel rendelkezik a file hátralevő részéről, és ezért jobban tud tömöríteni. Ha még pontosabban tudjuk a file hátralévő részének az adatait, akkor még jobban tudunk tömöríteni a fileon. Ezért célszerű a következő módosítást végrehajtani az eredeti Huffman algoritmuson:

Minden byte lekódolása után csökkentjük az adott byte-ok számát. Ezáltal a byte-ok számát megmutató tömbben mindig a hátralévő byteok adatai lesznek. A fát minden n. byte után kell frissíteni. (Az n. tetszés szerint megválasztható, nagysága befolyásolja a tömörítés hatékonyságát.) Persze a byteok gyakoriságán kívül még sok egyéb tényezőt is bele lehet venni a fa felépítésénél használt valószínűség adatok kiszámításában, ezzel minél pontosabbak leszünk, annál jobban tudjuk tömöríteni a file-t. Pl. ha pontosan tudjuk, hogy csak 1 féle byte jöhet, azt 0 hosszúságon tudjuk letárolni. A file utolsó byte-ja például mindig ilyen 0 byte-on kódolható lesz ezzel az algoritmussal.

Kibontás

A beolvasott bitek szerint végigmegyek a huffman fa ágain és amikor elérek egy ág végére, akkor leírom azt a byte-ot, ahová értem. Szükség esetén frissítem a fát.

A huffman elvű kódolást a következő viszonylag ismertebb programok használják:

ARJ, PKZIP, UC2, LHA, LHarc, ICE, ZOO, JPEG, LZHUF, AR002

Az utóbbi kettő továbbfejlesztésre szánt forráskódú tömörítők, ezekre épül az első 7 tömörítő a fenti sorból.

Ezek a programok viszont nem csak a Huffman algoritmust használják, hanem egy LZW nevezetű algoritmust is. A kettő együtt jóval hatékonyabb mint bármelyik külön-külön.

Most már csak az algoritmusok géprevitele van hátra. Ehhez nyújtanak segítséget a következő forráskódok (egy teljes működő Huffman elvű tömörítő):

```
Unit Tomor001;
{Byteszámlálás a huffman és az aritmeti-
kai tömörítéshez}

Interface
Type FileData=Array[byte] Of Longint;
        FileB=File Of Byte;
Procedure Counter(Var F:FileB;
Datas:FileData);

Implementation
Procedure Counter;
Var A,B,C:Byte;

Begin
  For A:=0 to 255 Do Datas[A]:=0;
  Seek(F,0);
  B:=0;
  C:=0;
  While Not Eof(F) Do
    Begin
      Inc(B);
      If B=100 Then Begin
        Inc(C);
        B:=0;
        If C=5 Then C:=1;
        Case C Mod 4 of
          1:Write(Char(8)+'/');
          2:Write(Char(8)+'');
          3:Write(Char(8)+'\');
          Else
            Write(Char(8)+'|');
        End;
      End;
      Read(F,A);
      Inc(Datas[A],1);
    End;
End;
End.
```

```
Unit Tomor002;
{A Huffman fa felépítésére}
Interface
Uses Tomor001; {For types}

Type PTree=^TTree;
     TTree=Record
       Left:PTree;
       Right:PTree;
       Value:Longint;
   Character:Byte;
     End;

Function MakeTree(Data:FileData):PTree;
Implementation
Var TempTr:Array[Byte] of PTree;

Procedure EmptyTree;
Var A:Byte; {Temp.Variable}
Begin
  For A:=0 To 255 Do
    Begin
      New(TempTr[A]);
      TempTr[A]^.Left:=nil;
      TempTr[A]^.Right:=nil;
    End;
End;

Procedure FillTree(Data:FileData);
{elhelyezzük az ágvégeket}
Var A:Byte; {Temp.Variable}
Begin
  For A:=0 To 255 Do
    Begin
      TempTr[A]^.Character:=A;
      TempTr[A]^.Value:=Data[A];
    End;
End;

Procedure BuildTree;
  Function OnlyOne:Word;
  Var A:Byte;
      B:Boolean;
      C:Word;
  Begin
    B:=True;
    C:=0;
    For A:=0 To 255 Do
      If TempTr[A]^.Value>0
       Then C:=C+1;
    If C>1 Then B:=False;
    OnlyOne:=C1;
  End;
Var M1,M2,A:Byte;
    T:PTREE;
    N:PTREE;
    C:Word;
Begin
 New(N);
 N^.Value:=0;
 N^.Left:=nil;
 N^.Right:=nil;
 C:=OnlyOne+2;
 While C>2 Do Begin
  C:=0;
  M1:=0;
  M2:=1;
  If (TempTr[M1]^.Value
   < TempTr[M2]^.Value)
   And (TempTr[M2]^.Value>0) Then
   Begin
    A:=M1;
    M1:=M2;
    M2:=A;
   End;
   For A:=0 To 255 Do Begin
    If TempTr[A]^.Value > 0 Then
     Begin
     C:=C+1;
     If (TempTr[M1]^.Value=0)
      And (M1<>A) And (M2<>A)
      Then Begin
        M2:=M1;
        M1:=A;
      End Else
       If (TempTr[M2]^.Value=0)
        And (M1<>A) And (M2<>A)
        Then M2:=A Else
         If (TempTr[A]^.Value
          < TempTr[M1]^.Value)
          And (M1<>A) And (M2<>A)
           Then Begin
            M2:=M1;
            M1:=A;
           End Else
            If (TempTr[A]^.Value
             < TempTr[M2]^.Value)
             And (M1<>A)
             And (M2<>A) Then
              M2:=A;
    End;
  End;
  New(T);
  T^.Left:=TempTr[M1];
  T^.Right:=TempTr[M2];
  With T^ Do Begin
  Value:=TempTr[M1]^.Value;
  Value:=Value+TempTr[M2]^.Value;
  End;
  TempTr[M1]:=T;
  TempTr[M2]:=N;
 End;
End;

Function MakeTree(Data:FileData):PTree;
Var A:Byte;
Begin
  EmptyTree;
  FillTree(Data);
  BuildTree;
  MakeTree:=TempTr[0];
  For A:=0 to 255 Do Begin
    If TempTr[A]^.Value<>0 Then
      MakeTree:=TempTr[A];
  End;
End;
End.

-------------------------------------------

Unit Tomor003;
{Tömörítés}
Interface
Uses Tomor001,Tomor002;
Procedure Encode
  (Var InFile,Outfile:FileB;
   P:PTREE);
Procedure WriteHeader
  (Var OutFile:FileB;
  P:FileData);
Implementation
Procedure WriteHeader
  (Var OutFile:FileB;
   P:FileData);

Var A,B:Byte;
    F:File Of FileData;
Begin
 For A:=0 To 255 Do
  Begin
   B:=P[A] Div 65536;
   Write(OutFile,B);
   B:=P[A] Mod 65536 Div 256;
   Write(OutFile,B);
   B:=P[A] Mod 256;
   Write(OutFile,B);
  End;
End;

Var Binary:String;
    WhatIs:Byte;
Function IsIt(P:PTree):Boolean;
Var B:Boolean;
Begin
  b:=False;
  If P^.Left=Nil Then Begin
      If P^.Character=WhatIs
        Then Isit:=True
        Else Isit:=False;
    End Else Begin
      B:=IsIt(P^.Right);
      If B Then
        Binary:='1'+Binary
      Else Begin
        B:=Isit(P^.Left);
        If B Then
          Binary:='0'+Binary;
      End;
      IsIt:=B;
    End;
End;

Procedure WrtChr(Var F:FileB;
            Var Bin:String);
Var A:Byte;
    C:Byte;
Begin
  C:=0;
  For A:=1 To 8 Do Begin
    If Bin[A]='1' Then
      C:=(2*C)+1
      Else
      C:=(2*C);
  End;
  Write(F,C);
End;

Procedure WrtBin(Var F:FileB;
            Var Bin:String);
Var T:String;
    A:Byte;
Begin
  If Length(Bin) Div 8>=1 Then
    For A:=1 To Length(Bin) Div 8
      Do Begin
        T:=Copy(Bin,1,8);
        WrtChr(F,T);
        Bin:=Copy(Bin,9,
            Length(Bin)8);
      End;
End;

Procedure Encode;
Var A:Byte;
    Binar1:String;
Begin
  Binary:='';
  Binar1:='';
  While Not Eof(InFile) DO Begin
    Read(InFile,WhatIs);
    Isit(P);
    Binar1:=Binar1+Binary;
    Binary:='';
    WrtBin(OutFile,Binar1);
  End;
  If Length(Binar1)>0 Then Begin
    For A:=Length(Binar1) To 8 Do
      Binar1:=Binar1+'0';
    WrtChr(OutFile,Binar1);
  End;
End;
End.

-------------------------------------------

Unit Tomor004;
{Kibontás}
Interface
Uses Tomor001,Tomor002;

Procedure Decode
  (Var InFile,Outfile:FileB;
   P:PTREE);
Procedure ReadHeader
  (Var InFile:FileB;
  Var P:FileData);

Implementation
Procedure ReadHeader
  (Var InFile:FileB;
  Var P:FileData);
Var A,B,C:Byte;
    F:File Of FileData;
Begin
 For A:=0 To 255 Do
   P[A]:=0;
 For A:=0 To 255 Do
  For C:=1 to 3 Do
   Begin
    Read(Infile,B);
    P[A]:=P[A]*256+B;
   End;
End;
Var Binary:String;
    WhatIs:Byte;
    Writ:Byte;
    L:Longint;

Procedure IsIt(P:PTree);
Var B:Boolean;
Begin
  b:=False;
  If P^.Left=Nil Then Begin
    Writ:=P^.Character;
   End
   Else
    If Binary[1]='1' Then Begin
      Binary:=Copy(Binary,2,
        Length(Binary)1);
      IsIt(P^.Right);
     End Else Begin
      Binary:=Copy(Binary,2,
        Length(Binary)1);
      Isit(P^.Left);
     End;
End;

Procedure Process;
Var A:Byte;
    T:String;
Begin
 T:='';
 For A:=1 To 8 Do Begin
   If WhatIs Mod 2=1 Then
     T:='1'+T
     Else T:='0'+T;
   WhatIs:=WhatIs Div 2;
 End;
 Binary:=Binary+T;
End;

Procedure Decode;
Var A:Byte;
Begin
  L:=0;
  Binary:='';
  While Not Eof(InFile) DO Begin
    While (Length(Binary)<240)
     And Not Eof(InFile) Do
     Begin
      Read(InFile,WhatIs);
      Process;
    End;
    While Length(Binary)>239 Do
     Begin
      L:=L+1;
      Isit(P);
      Write(OutFile,Writ);
    End;
  End;
  While L<P^.Value Do
   Begin
    L:=L+1;
    Isit(P);
    Write(OutFile,Writ);
   End;
End;
End.

-------------------------------------------

Program GuruPack; {V1.0ß}
Uses Crt, Dos, Tomor001, Tomor002,
     Tomor003, Tomor004;

Procedure Help;
Var F:Text;
    T:String;
Begin
  Assign(F,'GURUPACK.HLP');
  Reset(F);
  While Not Eof(F) Do
   Begin
    ReadLn(F,T);
    WriteLn(T);
   End;
  Close(F);
End;

Procedure Pack(FName:String);
Var F,F1:FileB;
    S:SearchRec;
    D:FileData;
    P:PTree;
    N:NameStr;
    T:DirStr;
    E:ExtStr;
Begin
 FindFirst(FName,0,S);
 While DosError=0 Do Begin
   Assign(F,S.Name);
   WriteLn;
   Write(S.Name, ' feldolgozása |');
   Reset(F);
   Counter(F,D);
   Seek(F,0);
   P:=MakeTree(D);
   FSplit(S.Name,T,N,E);
   Assign(F1,N+'.PCK');
   Rewrite(F1);
   WriteHeader(F1,D);
   Encode(F,F1,P);
   Close(F);
   Close(F1);
   FindNext(S);
 End;
End;

Procedure UnPack(FName:String);
Var F,F1:FileB;
    S:SearchRec;
    D:FileData;
    P:PTree;
    N:NameStr;
    T:DirStr;
    E:ExtStr;
Begin
 FindFirst(FName,0,S);
 While DosError=0 Do Begin
  Assign(F,S.Name);
  WriteLn;
  Write(S.Name, ' feldolgozása ');
  Reset(F);
  ReadHeader(F,D);
  P:=MakeTree(D);
  FSplit(S.Name,T,N,E);
  Assign(F1,N+'.');
  Rewrite(F1);
  Seek(F,768);
  Decode(F,F1,P);
  Close(F);
  Close(F1);
  FindNext(S);
 End;
End;

Procedure Run;
Var C:Char;
    S:String;
Begin
 ClrScr;
 Write('Huffman elvű tömörít');
 Writeln('és V1.0');
 If ParamCount<>2 Then Help;
 S:=ParamStr(1);
 C:=S[1];
 Case UpCase(C) Of
  'C':Pack(ParamStr(2));
  'D':Unpack(ParamStr(2));
 End;
End;

Begin
  Run;
End.
```

Varjú Gergely



Ismét, mint minden évben megrendezésre kerül a legnagyobb hobbi és kis számítógépes találkozó a Csokonai Művelődési Ház rendezésében. A szervezők lehetőséget biztosítanak arra, hogy mindenki megismerkedjen a számítástechnika legújabb vívmányaival egy izgalmas hétvégi program keretein belül. A szokásos nagytermi börze két részre bomlik az idén. Az egyik részben több cég felajánlásának segítségével 30 géphelyen több 10.000 shareware program közül válogathatnak az érdeklődők, természetesen ingyenesen. A börze másik részén a saját, illetve shareware programokat csereberélni vágyók kereshetik egymás ismerettségét. A szervezők egy nyitott fórumot fognak rendezni, melyen a magyaroszági kisszámítógépes lapok mellett meghívást kapott a rendőrség, a Jogvédő Hivatal és a BSA képviselői. A fórumon mindenki kérdéseket tehet fel a meghívottakhoz az ún. software törvény mikéntjéről és gyakorlati alkalmazásáról. Természetesen az újdonságok és érdekességek mellett a jelen lévő cégek segíteni kívánnak mindenkinek a karácsony elötti bevásárlásban és tájékozódásban.

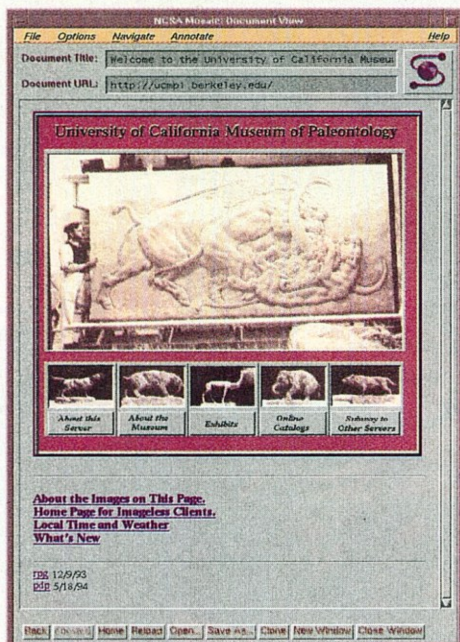
Mindenkit szeretettel várunk a rendezvényen!

Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székháza
Budapest VIII., Puskin u. 4.
1994. december 10-11.

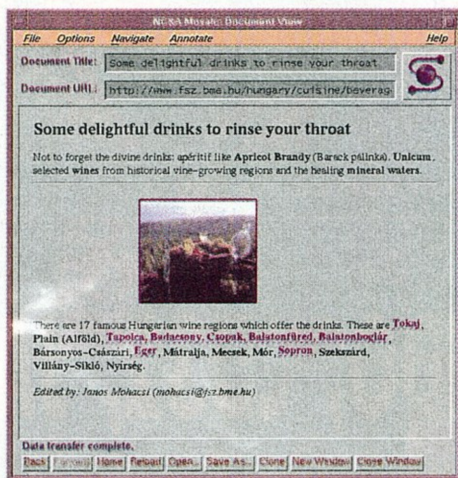
Az Internet és szolgáltatásai

Az Internet Amerika és Európa után kezdi meghódítani Magyarországot is: egyre több felsőoktatási intézményben, kutatóintézetben, állami hivatalban válik elérhetővé. Cikkünkben megkíséreljük bemutatni, hogy mi az Internet, milyen szolgáltatásokat nyújt és milyen szabályokat kell betartani a használatakor.

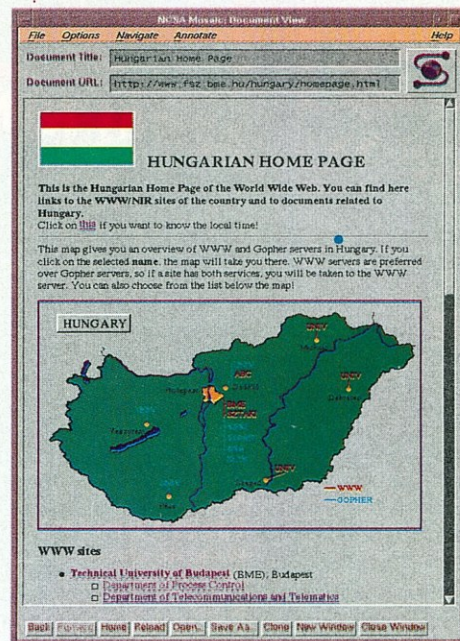
A Gopher (magyarítása pocok) egy világméretű, az Interneten elosztott adatbázis. Az adatbázis egyes részeit a gopher szerverek tartalmazzák. Ezek az adatbázisok képezik a "gopherspace"-t. A felhasználó egy menü rendszerű interfészt lát. A menü egyes pontjai mutathatnak további menükre, szöveges dokumentumokra, bináris állományokra, TELNET kapcsolatokra, adatbázisokra. Ez a menüs interfész eltakarja a felhasználó elől, hogy honnan érkezik a kért dokumentáció.



A WWW (World Wide Web - lehetséges magyar elnevezése: világméretű pókháló) az Interneten létrehozott, elosztott, ún. hypermédia adatbázis. A hypermédia kifejezés arra utal, hogy az adatbázis tartalmazhat formázott, strukturált (hypertext) szöveget, ábrákat, fekete-fehér és színes képeket, sőt akár hangzó és mozgóképi információkat is (multimédia). A lekérdezés az Internetbe kapcsolt számítógép bármelyikéről egy megfelelő kliens program segítségével lehetséges. Ilyen kliens program Amigára, Macintosh-ra, UNIX-ra, VMS-re és Windows-hoz is létezik. A WWW az új, multimédia formában tárolt információkon túl integrálja a már korábban létrehozott Internet adatbázisokat és információs rendszereket is (pl. gopher, news vagy akár FTP). Ez azt jelenti, hogy egyetlen kliens program használatával, azonos felhasználói felületen keresztül bármelyik szolgáltatást elérhetjük. A WWW információs rendszer az Interneten általános kliens/szerver technológiát használja. A szerverek az Internetbe kapcsolt (lehetőleg nagy sávszélességű hálózati kapcsolattal rendelkező UNIX-os gépek, melyeken az adatbázis egy-egy - általában a helyben felvitt információkat hordozó részét - ún. WWW dokumentumok formájában tárolják. Egy WWW dokumentum tartalmazhat nyers vagy formázott szöveget, a sorok között képeket és ábrákat, hangot, mozgóképet, formanyomtatványokat, amelyeket kitöltve adatbázisokat kérdezhetünk le vagy tölthetünk fel, vagy megjegyzéseket küldhetünk az adatbázis szerzőjének. Ezenkívül a dokumentumok tartalmazhatnak ún. hyperlinkeket is, amelyek az Interneten bárhol elhelyezkedő újabb dokumentumokra mutatnak. A felhasználók által futtatott kliens programok a szervereknek kéréseket küldenek, melyek rendszerint egy-egy dokumentum elküldésével válaszolnak. A WWW technológiát a svájci CERN-ben dolgozták ki, de az alkalmazásához szükséges programokat mások is készítettek. A legismertebb (és talán az eddigi legjobb) WWW kliens program az X-Windows alatt működő Mosaic, pl. az amerikai NCSA (National Center for Supercomputing Applications) terméke. Ezért sokszor a WWW rendszer - hibásan - Mosaic rendszernek is nevezik, jóllehet a Mosaic csak egy megvalósítás a sok közül.
A WWW projektbe legnagyobb számban az amerikai egyetemek és kutatóintézetek kapcsolódtak be, de ma már az összes nyugat-európai, és számos ázsiai, valamint dél-amerikai ország egyetemei és egyéb intézményei is részt vesznek. Jelenleg világszerte több mint 6000 WWW adatbázis szerver működik. Az adatbázisok tartalma elképesztően változatos, ezt próbálom meg érzékeltetni a cikk képanyagával is. Leggyakrabban az adott szervert üzemeltető intézmény a saját magára vonatkozó,

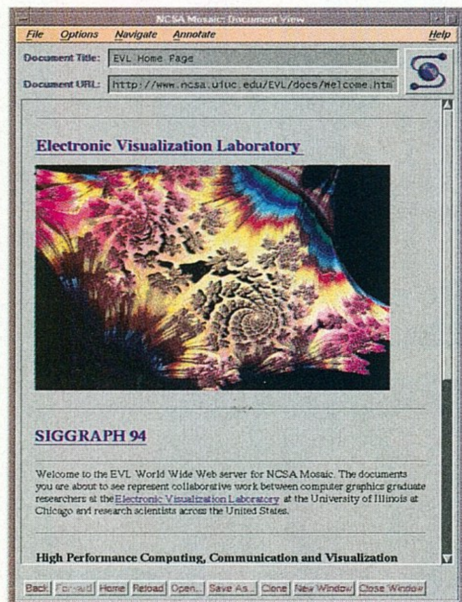


publikálásra szánt információkat közöl a WWW-n (pl. egy adott egyetemen tanulható tantárgyak katalógusa, egy adott cég "mérsékelt" hirdetése), de gyakran találkozhatunk egyéb, közhasznú adatbázisokkal is (pl. meteorológiai adatbázisok, film adatbázis, on-line kiállítások, múzeumok, művészettörténeti adatbázisok, nyelvleckék, customer-support, cikkek, jelentések, statisztikák a legkülönfélébb dolgokról, néhány amerikai televízió programja (mozgókép!), turisztikai információk, képes sajtókonferencia anyag stb.).
A WWW fejlődése óriási ütemet mutat, az elmúlt fél évben háromszorosára nőtt a WWW szerverek száma. Úgy tűnik, ez az új, kommunikációs információ-terjesztési technológia hamarosan meghatározó szerepet



fog játszani a nemzetközi és nemzeti tudományos és egyéb jellegű információcserében és publikációban. A WWW egyben hatékonyabbá is teszi az Internet-en felhalmozott információ tengerben való keresgélést, mivel lehetőséget ad arra, hogy az általunk már felkutatott adatokat a saját WWW szerverünkön új kapcsolatokban mások számára is elérhetővé tegyük, s lehetőséget adjunk gondolatainak ilyen szempontok szerinti újragondolására is.
Nagyon népszerű szolgáltatása az Internetnek a Talk és IRC. Az előbbi egy telefon jellegű online szolgáltatást jelent. A különbség a telefon és Talk között annyi, hogy gépelni kell azt amit mondani akarunk. A IRC (Internet Relay Chat) leginkább a CB rádiózáshoz hasonlít. Be lehet kapcsolódni a beszélgetésekbe, át lehet lépni más csatornákra stb.
Mivel az Interneten olyan sok információ áll rendelkezésre, hogy nehéz megtalálni a nekünk szükségeset, ezért fejlesztettek ki

sokféle kereső szolgáltatást: pl. Archie , Veronica, Jughead, Wais, Hytelnet, Netfind, Whois stb. Az Archie-val az Anonymous szerverek tartalmára kereshetünk rá, ha tudjuk, hogy körülbelül milyen file-t keresünk. A Veronica és a Jughead a "Gop-



herspace"-ben való keresgélésre szolgál. A Wais-szal (Wide Area Information Service) az Interneten elhelyezkedő nagyszámú adatbázisban turkálhatunk. A Hytelnettel több száz telnet szolgáltatás katalógusa (időjárásjelentés, hírek, információk, interaktív játékok stb.) érhető el. A Netfind-dal és Whois-szal pedig megkereshetjük valakinek az e-mail címét, vagy telefonszámát.

Az Internet használatának vannak szabályai, ez a netiquett. Aki ezeket a szabályokat megsérti, az egész Internet közösség megvetését, sőt az egész hálózatának az Internet-ből való kizárását kaphatja jutalmul. Egyébként az Internet-en minden szabad, ami nem tilos és másnak nem okoz kárt.

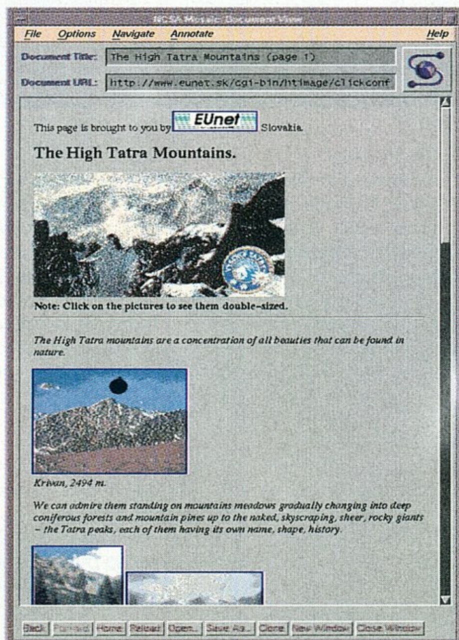


Ne használd másnak az account-ját, csak a sajátodat, vagy publikus accountokat! Ne "add kölcsön" accountodat senkinek!

Az Internet NEM a helyi erőforrások helyettesítésére való! A hálózati sávszélesség mindenhol korlátozott. Ha nagy file-t akarsz letölteni, akkor azt éjszaka tedd! Ha lehet, akkor a szerver fizikai helyének megfelelően is éjszaka.

Mindenféle antiszociális viselkedés, rongálás, pocsékolás, illegális, ill. az akadémiai hálózatban kereskedelmi tevékenység tilos! Ezeket elég keményen szankcionálják! Például 1994 júniusában egy felhasználó többszöri figyelmeztetés ellenére sem hagyott fel az illegális hirdetések küldésével, és ezért kikötötték az Internet-ből. Tilos az Internet másokat sértő használata, a számítógépes zaklatás, repülős játékok szervezése. Tilos az olvasót felháborító levelek, képek, fenyegető üzenetek küldése, mások munkájának akadályozása.

Mások leveleinek elolvasása évszázadok óta hagyományosan tilos. Ez az elektronikus levelekre is vonatkozik. Tehát ez levéltitok megsértésének minősül, és bűncselekmény. Hasonlóan nem lehet nyilvánosságra hozni személyes elektronikus leveleket engedély nélkül, mert az a személyiségi jogok megsértése.



A szellemi alkotásokat hagyományosan szerzői jogok védik. Szerzői joggal védett szoftverek illegális másolása, terjesztése, használata az Interneten a szerzői jogok megsértése, és szintén bűncselekmény.

A számítógépek és az Internet normális működésének lehetetlenné tétele, szándékos kár okozás bűncselekmény. Tilosak a bejelentkezési kísérletek más gépekre, a publikus szolgáltatások és saját accountok használatának kivételével. Igen barátságtalan dolog a root, illetve system accounton való kopogtatás. Különösen visszataszító, ha a bejelentkezési/betörési kísérletek külföldi, vagy más hálózatbeli gépekre történnek. Ilyenkor volt már rá precedens, hogy lekötik az egész hálózatot az Internetről.

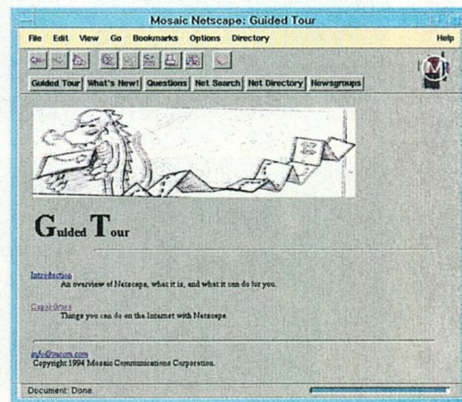


Amikor feliratkozunk egy levelezési listára, vagy egy newsgroup-ra, akkor először olvassuk el, hogy miről folyik a beszélgetés, és csak azután küldjük el a kérdésünket vagy hozzászólásunkat.

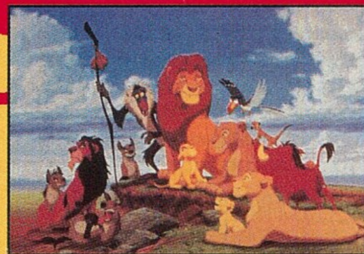
A levelek és news cikkek rövidek és lényegbe vágóak legyenek, és a megfelelő helyre küldjük csak el. Ha válaszolsz egy levélre vagy news cikkre, akkor ugyanezt tartsd szem előtt.

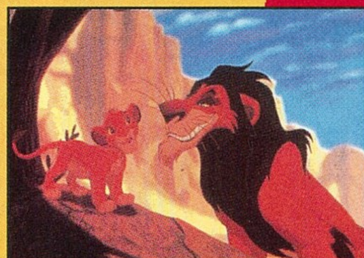
Angolul írd a cikkeket és a leveleket, kivéve azt az esetet, ha tudod, hogy tud más nyelven is az illető vagy a newsgroup nyelve más nyelvű (ilyenkor viszont ahhoz ragaszkodj).

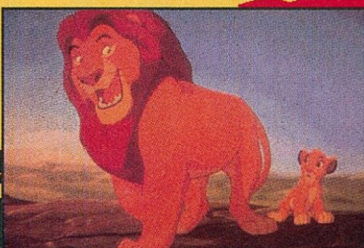
Mohácsi János
mohacsi@fsz.bme.hu



THE LION KING





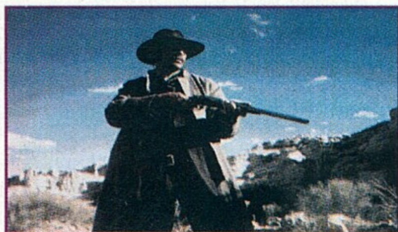


Megszületett a Walt Disney legújabb produkciója, az Oroszlánkirály, melyben Simba, az oroszlánifjú kalandokkal teliutazását és küzdelmét követhetjük nyomon. A történet egy családi "idill"-lel indul, de megjelenik az Oroszlánkirály gonosz, kétszínű testvére, hogy az uralkodó (és fia Simba) életére és hatalmára törjön. A csodálatosan megrajzolt mese varázslatos afrikai tájakon játszódik, s Elton John dalai még hangulatosabbá teszik a filmet. A filmben számítógépes animációval is találkozhatunk (a gnú csorda rohanása a szakadékban), ezt a két és fél perces jelenetet két évig(!) készítette a Disney computer-animációs csapata. Az Oroszlánkirály a gyerekek számára csodálatos élményt nyújt, de a felnőtteknek is könnyed kikapcsolódást jelenthet ebben a mai rohanó világban. Ha teheted nézd meg, csak nyerhetsz vele....

Például úgy, ha 1994. december 20-ig beküldöd a helyes válaszokat a GURU címére (1399 Budapest, Pf. 701/765 - Lion King).

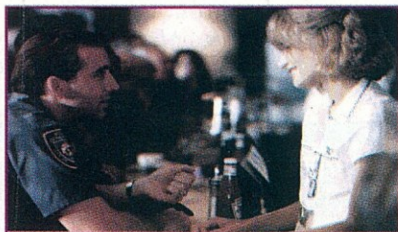
1.) Körülbelül milyen életérzést fejez ki a "Hakuna Matata"?
2.) Milyen állatok segítettek a gonosz testvérnek a hatalom megszerzésében?
3.) Simba barátja vagy ellensége volt-e a varacskos disznó?

A helyes választ beküldők között, Lion King posztereket, zoknikat, sapkákat és álarcokat sorsolunk ki az Intercom jóvoltából.



WYATT EARP

A címben szereplő úriember legendája bizonyára sokak számára ismert. A mostani adaptáció valószínűleg a legpontosabb, és egyben talán legmagávalragadóbb az összes többi közül. A szereposztás azt hiszem, fergetegesre sikerült. A főszerepet alakító Kevin Costner mellett olyan hírességeket is láthatunk a filmben, mint Gene Hackman, Dennis Quaid és Isabelle Rossellini. A vadnyugati hőstörténetben az Earp család legifjabb fiútagjának életét kísérhetjük végig. A tisztaszívű fiút az élet megpróbáltatásai kemény és megalkuvást nem ismerő emberré faragják. Bátyjaival az oldalán Wyatt az igazság szolgálatába áll, és kíméletlen hadjáratot indít a törvény megszegői ellen. Neve lassan legendává válik, és ezzel együtt ő maga is. *Bemutató: november 3.*



SORSJEGYESEK

Charlie (Nicholas Cage) rendőr, mégpedig a jobbik fajtából. Szereti amit csinál és megvesztegethetetlen. Felesége szerint lelkiismeretessége néha már túlzott is. Mint sok más ember, ő sem dúskál az anyagiakban. Egy nap elhatározza, hogy vesz egy lottószelvényt, hátha neki sikerül. Ábrándjait megosztja egy kávéházi pincérnővel (Bridget Fonda), akinek csak úgy poénból megígéri, ha nyer, a felét neki adja. És megtörténik a csoda, másnapra megnyeri a négymillió dolláros főnyereményt. Charlie, a felesége és a pincérnő hamar rájönnek arra, hogy a pénz nem boldogít. Egyik pillanatról a másikra rájuk zúdul minden, ami egy ilyen nagy szerencsével jár. Újságírók és riporterek hada üldözi őket, hogy elcsíphessenek egy jó sztorit. És ez még csak a kezdet... *Bemutató: november 3.*



ÉDES HÁRMAS

Eddy és Stuart diákszállón laknak, nemrég ismerkedtek meg egymással. A frissen kialakult barátságukat egy nem várt tényező - Alex - felbukkanása veszélyezteti. Az új jövevény fiús hangzású nevével ellentétben lány, illetve pontosabban fogalmazva nő. A két fiú sokáig nem is tudja, hogy mit is kellene tenni, hiszen Alex mindkettőjükkel - hogy úgymondjam - kikezd. Végül is valahogyan kialakul egy olyan szerelmi háromszög, ahol a félreértések és bonyodalmak szinte egymást érik. A problémák csak fokozódnak, mikor kiderül, hogy Stuart Alex kegyeiért küzd, miközben Alex valójában Eddy-t akarja. Eddy pedig még nincs igazán tisztában érzéseivel. *Bemutató: november 24.*

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD[32] + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II. + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	9992 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9784 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2VL (OPTI,AW.)	14480 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA (ALI,AMI)	9992 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	CYRIX	12080 Ft
	AMD	17440 Ft
	INTEL	19992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	13760 Ft
	AMD	18080 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	15728 Ft
	AMD	19992 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	23992 Ft
	AMD	23120 Ft
	INTEL	24200 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	29992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	62480 Ft

Monitorok

14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)	23520 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR)	25992 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR,NI)	28480 Ft
15" SVGA color Daewoo (1280×1024,LR,NI,DIG)	37992 Ft
17" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	89600 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1320 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2120 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2920 Ft
Trident 9000C VGA 512 kB RAM	4240 Ft
Trident 8900D VGA 1 MB RAM	6992 Ft
S3 VGA 1 MB, VESA	9360 Ft
Tseng ET4000AX VGA 1 MB, VESA	11240 Ft
Tomahawk VGA 1 MB, VESA	11552 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15360 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	512 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1384/4296/13992 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16400 Ft
8 MB SIMM 60 ns 36 bit	32800 Ft
16 MB SIMM 60 ns 36 bit	65600 Ft
210/ 260/ 420 MB hard disk	17360,18240,22160 Ft
520/ 1400/ 2200 MB hard disk	30800,111992,139992 Ft

Creative Labs termékek

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Value	5992,10240,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16880,35360 Ft
Hangfalak	1344,2400,11760 Ft

Most érkezett:

Gravis Ultra Sound/ GUS Max	18992,28992 Ft
Processzor hűtőborda + ventillátor	696 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	3440 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13280,18040 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw	24160 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			210MB	260 MB	420 MB	210 MB	260 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz	128k c	2 MB RAM	56.912	57.792	61.712	70.976	71.856	75.776	84.416	103.608
A386DX-40 MHz	64 k c	4 MB RAM	68.736	69.616	73.516	82.800	83.680	87.600	96.240	115.432
C486SLC-33 MHz	128 k c	2 MB RAM	59.936	60.816	64.736	74.000	74.880	78.800	87.440	106.632
C486DLC-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	71.624	72.504	76.424	85.688	86.568	90.488	99.128	118.320
C486DX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	70.824	71.704	75.624	84.888	85.768	89.688	98.328	117.520
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.864	84.744	88.664	97.928	98.808	102.728	111.368	130.560
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	85.832	86.712	90.632	99.896	100.776	104.696	113.336	132.528
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	93.224	94.104	98.024	107.288	108.168	112.088	120.728	139.920
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	100.096	100.976	104.896	114.160	115.040	118.960	127.600	146.792
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	133.320	134.200	138.120	147.384	148.264	152.184	160.824	180.016
Pentium 60MHz	256 k c	8 MB RAM	164.832	165:712	169.632	178.896	179.776	183.696	192.336	211.528

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165 vagy Tel: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel

23.920 Ft

Több mint 50 CD[32] program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Pixel 3D Professional 2.0

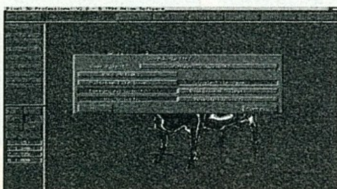
Az amerikai Axiom Software évről-évre kiadja Pixel 3D nevű programjának újabb változatát, ezek nemcsak szolgáltatásaikban, hanem felhasználói felületükben is jelentősen eltérnek egymástól. Érdekes módon A Pixel 3D mindig is hasonlított a Lightwave felhasználói felületére és ez bizony így van a 2.0-ás Pix Pro-val is, amely az LW 3.x-re üt.



A PixPro alapvetően két dologra használható: bittérképes és vektorgrafikák 3D-s objektummá alakítására és a különböző 3D-s adatformátumok közötti konvertálásra.

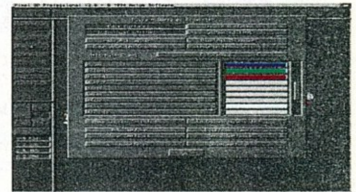
A grafikák és 3D objektumok megjelenítése a szokásos 3 nézet valamelyikében (egyszerre csak egy nézet!) vagy 3D-s perspektívában lehetséges. Sokat fejlődött a megjelenítés minősége is: drótvázas, kitakart drótvázas, síklap-árnyékolás, vagy kétfajta Z-buffer alapú árnyékolás között választhatunk.

A bittérképes grafikák konvertálása igen egyszerű. A Load menüpont segítségével betöltjük a kívánt grafikát és válaszolunk a program által feltett kérdésekre. Ezek a rajzolat követésének finomságára, a PixPro által generált kontrollpontok számára vonatkoznak. Természetesen minél pontosabban követi a kontúrokat, annál több pontból áll majd a 3D-s objektum, annál több memória kell hozzá, stb.



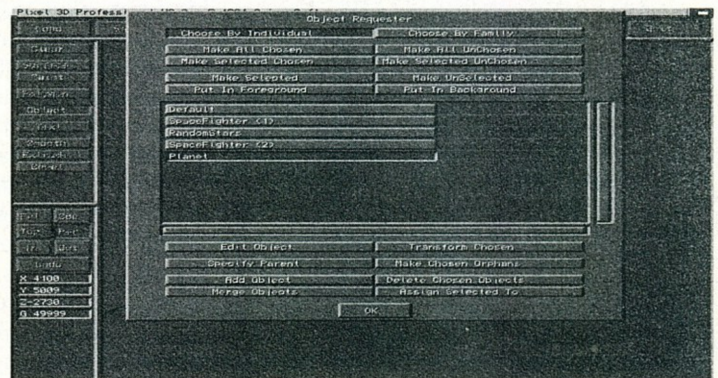
Ha megvan a körvonal, akkor jöhet a térbeli nyújtás (extrude) és az élletörés (beveling), ha éppen szükséges. A nyújtás nem igazán izgalmas, mindössze a test mélységét és szegmensek számát lehet megadni, tehát semmi trükkös csavarásra nincsen lehetőség. Annál fejlettebb viszont a program élletörő szolgáltatása. Az egész objektumra vagy egyes részeire is alkalmazhatjuk; és a legegyszerűbb 45°-os megoldás mellett tetszőleges alakban is gömbölyíthetjük tárgyunk széleit. Ennek az alaknak a leírására szolgál az ún. "Router Bit" formátum, amelyet a PixPro-ból menthetünk el.

A program talán legértékesebb része a 3D-s objektumokat felépítő polygonok manipulálásának lehetősége. Tetszőleges mértékben csökkenthetjük a felületelemek számát, úgy, hogy a program megkísérli megtartani az eredeti térbeli formát. Ugyanez igaz a pontokra is. Már önmagában csak ez a funkció is nélkülözhetetlenné teszi a Pixel 3D Professional 2.0-át a 3D-vel foglalkozók számára. Mivel a LightWave képes 3-nál több pont által meghatározott felületelemek kezelésére, így komoly memória-megtakarítást érhetünk el, ha más programokból összeszedett objektumainkat keresztülkergetjük egy kis polygonszám csökkentésen. A PixPro képes ugyanis összeolvasztani több kisebb polygont. Személyes tapasztalat az, hogy egy közel 17000 polygonból álló házat a PixPro minden probléma nélkül konvertált 5000 polygonra és a végső látvány tökéletesen ugyanaz volt mint az eredeti objektumnál.



Természetesen ugyanerre lehetőség van visszafelé is, feloszthatjuk tárgyunkat még több felületelemre.

Inkább csak érdekesség sem mint használható újítás a 3D Painting, azaz 3D festés. Ez a következőt jelenti: perspektívában látjuk a tárgy drótvázas képét, amelyen mintegy "festhetünk" azaz tetszőleges felületi beállítást rendelhetünk a polygonokhoz. Ilyen rendszerek Silicon Graphics környezetben jól működnek, azonban egy A4000/040-es sajnos nem bizonyul elegendőnek sebesség tekintetében a feladathoz.



PostScript grafikák és betűk, valamint Amiga Bitmap betűk beolvasására is lehetőség van. Nem tudom, hogy az én hibám-e vagy a programé, de a nálam tesztelésen lévő példány képtelen volt a Postscript betűket felismerni, ill. minden betűt egy szép karikával helyettesített.

A PixPro másik fő erőssége a 3D-s objektumformátumok közötti konvertálás. Valóban erősség, hiszen a következő formátumokat ismeri: LightWave Scene, LightWave object, Imagine, Turbo Silver, Sculpt 3d/4d, Caligari, Draw 4D/Pro, Alladin, 3D Pro, DXF Autocad, 3D Studio, Wavefront, Videoscape (ASCII/Binary), Digital Arts. Az PixPro a felületi beállítások mellett összetett objektumoknál a hierarchiát is megtartja más formátumba konvertálásnál. A személyes tapasztalat azt mutatja, hogy a konverterek jól működnek, kiváltképp a 3D Studio modul. Képes volt olyan 3DS objektumot beolvasni és LightWave formátumban kiírni, amin maga a LightWave is elpatkolt.

Mindezek mellett természetesen a képernyőn pihenő objektumokat szerkeszthetjük is, de a PixPro nem igazán az ilyen interaktív manipulációkra készült, jobb ha ezeket erre a célra tenyésztett 3D-s program szerkesztőjével végezzük. A Pixel Professional 3D v2.0-át bátran ajánlom minden Amiga tulajdonosnak aki 3D-s animációkészítéssel foglalkozik, mert olyan dolgokat művel, amelyek az ún. profi 3D-s programoknak is a becsületére válna - így nélkülözhetetlen.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Bevezető

Üdv mindenkinek!
Ezúttal egy rendhagyó bevezetőt olvashattok, mivel jelenleg Lord Chaos más létsíkokra (Párizs) keveredett, ezért a mostani szám Atari oldalait a REND fogja uralni. Mielőtt azonban rátérnék az Atari oldalak témáira, hadd ejtsek pár szót egy bosszantó dologról.
Bizonyára már sokak kezében megfordult a JOYPAD konzolújság. Nos, ezen újság 94/2 számában egy négy oldalas cikk szól a Jaguárról és a Jaguárra eddig megjelent játékokról.
A cikk első két oldalán, amely a hardverről szól, előfordul néhány tárgybeli tévedés, amit úgy érzem, hogy helyre kell igazítanom:



A Jaguár 3 éves fejlesztés után '93 végén került hivatalosan piacra (lásd GURU 94/1), a konkurens Nintendo (Ultra64), ill. SEGA (Saturn) rendszerek talán hamarosan(!) meg fognak jelenni.
A processzorokról szólva: Tom egy 32/64 bites RISC processzor, amely magába foglalja a blittert és az object processzort.
Mindkét processzor 64 bites, mellesleg a blitter végzi a Gouraud árnyalást és a Z-buffer technikával kapcsolatos teendőket.

(A 93/11 GURU-t idézem.)	**Jaguar** kontra	**3DO**:
Busz méret:	64 bit	32 bit
Render sebesség (pix/sec):	850 millió	60 millió
Busz sebesség (Mbyte/sec):	106.4	60
True Color Grafika:	32 bit (24+8)	24
Felbontás:	720×576	640×480
Ár:	250$ (229$)	399$

Az adatokat részben a Jaguar FAQ-ból szereztem.

A Jerry egy 32-bites DSP, amely FM, AM szintézisre is képes, illetve CD minőségű, 16-bites sztereó hangot produkál.
A Jaguár busza 64 bites (ez az a bizonyos adatút), processzorainak nagy része szintén, tehát a Jaguár egy 64 bites konzol.
A JOYPAD-ben említett 1440×1000 felbontásról nem hallottam, a Jaguár különben is normál TV-re kapcsolva működik, amely nehézkesen produkál ilyen felbontást (úgy mond sehogy).
Az itt említett tények alapján az Atari NEM forgatott ki semmiféle adatot.
A másik két oldalon levő, játékokról szóló cikk egyezik tapasztalataimmal, ill. az általam ismert véleményekkel.
E kitérő után térjünk rá a valódi témákra. Ez alkalommal, a valós igényeknek megfelelően az Atari számítógépek hírei lesznek túlsúlyban, lesz szó trackerekről, egy új játékról, illetve folytatódik a GEM-View sorozat. A hangsúlyeltolódást érdekessé teszi, hogy a cikkírókat a COMA-Team tagjaiként is ismerhetitek. A cikkek szerkesztésében segítségemre volt Babó.
(Lapzárta után érkezett a hír, hogy megjelent az Alien vs. Predator, azonnal nagy sikert aratva; úgy látszik megvan végre az a játék, amellyel igazán eladható lesz a Jaguár.)

Memphisto

HÍREK

• Augusztus folyamán megjelent Jaguárra a *Brutal Sports Football* és a *Wolfenstein 3-D*. A Wolfie-t azt hiszem nem kell bemutatnom. A BSF egy alternatív foci, kissé érdekes szabályokkal. (Pontosabban nincsenek szabályok, ütöd, vágod ahol éred, mint a német női kézilabdások.)
• A közeljövőben várható egyik legjobb vektor/bitmap rajzolóprogram új verziója. A legszembetűnőbb változtatás az, hogy az elődjétől eltérően az *Arabesque 2* színes.
• Egyelőre csak az Egyesült Királyságban kapható a *Pixart 2*, mely 24 bites színfelbontású képeket is tud kezelni, maximum 32,000×32,000 pont felbontással, így könnyedén tudunk vele akár Photo-CD képeket is editálni.



• Közel egyidőben jelent meg Falcon030-ra négy digitális üzenetrögzítő, ill. VoiceMail programcsomag. Ezek egyike a Compo által kiadott *T'Phone/VoiceMail* program, amelyben a szokásos üzenetrögzítő funkciókon kívül még egy ún. levelesláda szolgáltatást is találhatunk. Ez annyit takar, hogy miután a Falcon030 felvette a telefont, vár egy számkódot amivel beléphetünk a saját levelesládánkba és meghallgathatjuk a nekünk küldött üzeneteket. Így egy telefonvonalon több embernek is lehet üzenetrögzítője. Hasonló szolgáltatásokkal rendelkezik még a HiSoft *True Answer*-je, a BlowUp által írt *TasS*, ill. a Pleiades Research *Digital Storefront*-ja is. Ezek közül TasS rendelkezik egy olyan funkcióval, hogy a Falcon csak üzenet átvételekor van bekapcsolva.
• A BlowUp másik újdonsága a *PSI Digital Interface*, amely a DSP portra dugva közvetlen csatlakozást biztosít a DAT, ill. CD lejátszókhoz. Az interface együttműködik a Cubase Audio Falconnal is.

Memphisto



Trackerek

Elég sok (és egyre több) trackert készítenek az Atari gépekre. Gondoltam, készítek egy kis összefoglalót, hogy lehessen miből válogatni, hogy mit, melyiket és miért használjuk.

Digi Composer

Egyike volt az első STe-s zeneszerkesztőknek. Azon kívül, hogy ST-n ez a program képes a legnagyobb frekvencián (a legjobb minőségben) lejátszani, semmi extrát nem tud, tulajdonképpen az amigás ProTracker butított változata. Az STe adta lehetőségeket természetesen kihasználja. Viszonylag sokféle effektet ismer, de a sample-editorja borzasztóan szegényes.

Audio Sculpture

Ahhoz képest, hogy elég furcsa sample formátuma van, és nem is képes olyan jó minőségben lejátszani ST-n mint a Digi Composer, még mindig jobb nála. Kényelmes edit funkciók, gyors szerkesztési lehetőségek, kitűnő sample editáló és egy kottaszerkesztő található a programban. Bár ez utóbbi igen szerény, de legalább jelen van. Itt már megtalálhatjuk az Instr-List nevezetű "csodát", ami a mai viszonylatok között már elengedhetetlen. Természetesen az Audio Sculpture is kihasználja az STe adta lehetőségeket, ST-n pedig ki tudjuk választani a megfelelő outputot (házi gyártmányú hangdigitalizáló tulajdonosok előnyben). Szerintem ST-n - az általam ismert trackerek között - ez a legjobb. Kényelmes, és külsőleg bármennyire is hasonlít a ProTrackerre (vagy akár a Digi Composerre), annál sokkal áttekinthetőbb és felhasználóbarátabb.

ProTracker (Falcon, ST, STe)

Amint látjátok, három különböző programról van szó. Nyilván sokan ismeritek az Amigás verziót, nos az Atari verziók ehhez hasonlóak, bár a programozók sokkalta jobbnak tartják Amigás elődjüknél (lásd 2.xx). A ProTracker egy sima, egyszerű 4 sávos zeneszerkesztő program némi extrával (pl. equalizer, MIDI kapcsolat, falbontogatós játék stb.). A három verzió nemcsak a lejátszás minőségében különbözik egymástól, van még egy pár funkcióbeli eltérés is.

Octalyser

Mind Falconon, mind STe-n fut, akármilyen felbontáson. Falconon 50 kHz-es, 8 sávos, sztereó lejátszás lehetséges, STe-n pedig már a megszokott körülmények vannak. Az első (de nem egyedüli) tracker, amely képes 50 kHz-en digitalizált sample-ek lejátszására, ugyanis sok olyan más program létezik, ami elvileg ugyanerre képes, de ez csak a látszat, mert azok csak 30 kHz körül játszanak le. Kilencféle különböző modul formátumot ismer fel, és a sample típusok között is bőven válogathatunk. Van benne egy profi equalizer, ami eddig ilyen programban még nem fordult elő, kivéve a Pro-Trackert, csak az nem volt ilyen jó. Az egyik "csodája" ennek a programnak, hogy egy bizonyos opciót kiválasztva a kottaszerkesztő a teljes képernyőn jelenik meg, és egyszerre láthatjuk rajta mind a 8 sávot, így a képernyőre a pattern teljes hosszában ráfér. A legnagyobb poén az, hogy ilyenkor is nyugodtan szerkeszthetjük kedvenc nótánkat. Mellesleg a program belső lejátszó rutinja modulárisan van beépítve, amit bármikor kicserélhetünk, csak be kell töltenünk a kívánt lejátszómodult, és máris mehet a muzsika... Nagyon jó program, bátran merem ajánlani mindenkinek. Ez az egyik legjobb tracker, amit eddig láttam.

Digital Tracker

Egy kellemes felületű trackerrel van dolgunk, ami nagyon jó adottságokkal rendelkezik. Hat oktávon játszhatjuk le sample-jeinket, míg más trackereknél csak három oktáv van. Egy és ugyanazon module file-ban lehet bármilyen típusú sample, lehet az egyik sample 12 kHz-es 8 bites monó dobhang, attól még a másik lehet akár 50 kHz 16 bit sztereó zongorahang is. Az editálható trackek száma 8-tól 24-ig terjed, és egy modult bármilyen formátumra átalakíthatunk. A Digital Trackerhez készítettek egy újfajta modul formátumot (*.DTM). Ebben a formátumban akár 128 kbyte hosszú sample-t is be tudunk tölteni, ráadásul 15 oktávunk van a szerkesztéshez. Ezenkívül egy komplett, intelligens kottaszerkesztő áll rendelkezésünkre, és ha MIDI-t is használunk, akkor képes figyelembe venni a program change-eket és a dinamikát (azaz egyből beírja minden egyes hangra a volume értéket). Természetesen nem csak 128 patternünk lehet, hanem sokkal több. A program többféle tömörítési eljárást ismer, és .MOD, illetve a saját .DTM formátumon kívül megismeri a Scream-Tracker által támogatott S3M-t is. Equalizer itt is van (5 band), de itt digitalizálni is tudunk helyben, majd a digitalizált hangot editálhatjuk a sample-editorban. (Akinek csak a '93-ban készült demo verzió van meg, az még nem tudhatja, hogy az újabb verzióknál a programot teljesen átrajzolták, és így még szebb lett.) Szerintem ez a most létező legjobb tracker, amely sajnos csak Falconon fut.

MegaTracker

Legnagyobb újdonság a piacon a Falconra készült MegaTracker, amely 32 sávot képes lejátszani 50 kHz-en. Sokféle modul és sample formátumot ismer. A képernyő eleinte kicsit szokatlan lehet, ugyanis összesen 3.5 képernyőnyit lehet scrollozgatni ide-oda a trackek között. Egyébként tökéletes minőségben játssza le mind a 32 tracket ugyanúgy, mintha csak négy lenne. A program még csak a béta verziójánál tart, ami már működőképes, de hamarosan kész lesz az első nem demo verzió is.

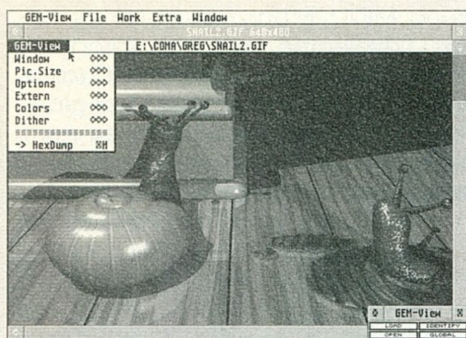
A cikk elkészülése után kaptuk meg a MegaTracker 0.96-os verzióját, ami már sokkal többet tud mint a tesztelt verzió, de erről majd később.

Daniel

GemView 3.2

5. rész

Mivel csaknem fél éve csámcsogunk ezen a témán (s ennyi shareware-től már sérvet lehet kapni), lassan érzékeny búcsút kell vennünk egymástól... Ezen alkalommal elsősorban a Log-Window-ról lesz szó, majd a befejező részben pedig egy hasznos short-cut billentyűzet-kiosztással fogtok találkozni.



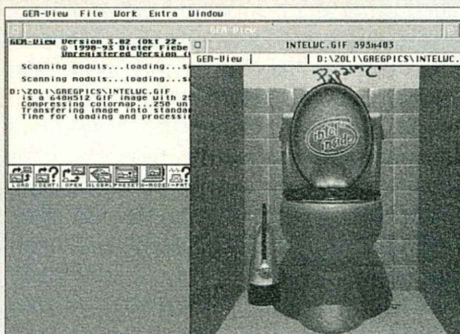
A jobb alsó sarokban lévő szegény kis **Log-Window** kezdetben csak négy opcióval rendelkezik:

Load: egy kép betöltése és megjelenítése
Identify: egy kép beazonosítása
Open: egy ikonizált kép visszatöltése
Global: az előző részben már tárgyalt menüpont meghívása



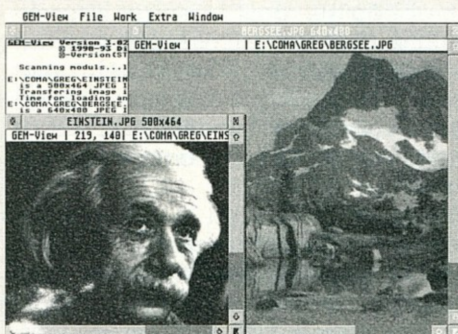
Ezt a kis ablakot kinyitva viszont egy nagyot kapunk: Az információs részben olvashatjuk a progi verziószámát, és azt, hogy milyen típusú modulok állnak rendelkezésünkre. Egy kép betöltése során kiírja annak nevét, típusát, felbontását, a színek számát, s még számtalan különböző dolgot (pl. Dithering), majd végül az egész folyamat idejét.
A Log-Window alján egy sor ikont találunk (magyarázatokat lásd az előző részekben!), balról-jobbra haladva:

Load: egy kép betöltése megjelenítéssel
Identi: egy kép azonosítása
Open: egy ikonizált kép visszatöltése
Global: a Global menü meghívása
Preset: a Preseting menü meghívása
G-Mode: a grafikai mód kiválasztása
I-Path: a célút megadása
Csepp: Color Reset be/ki
Ablakok: Small Windows be/ki
Ikon: Auto Iconify be/ki
Lemez: External be/ki
Info: About GEM-View

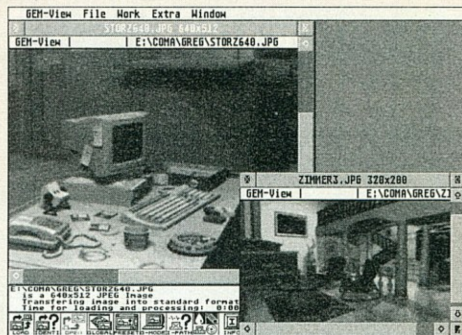


Ha netán véletlenül kizárnánk magunkat az ablakon, ne feledjük, hogy a képernyő tetején a Work menü legelső pontja az Open Logo-Window! Hurrá!!!

Mivel azóta már létezik GVW 3.03-as verzió, melyhez jött még egy pár új modul is, lássuk ezeknek a képformátumoknak a felsorolását:
App. Imagewriter
Apple II Screens
C64 Screen Images
Calamus (.CRG)
Megapaint (.BLD)
MGF Images
Monostar (.OBJ)
Printfox Images
Signum Fonts
STraight FAX!
Thunderscan



Végül, de nem utolsó sorban köszönet illeti Kevanaar-mániás rovatvezetőnket, kinek volt bátorsága felkérni engem e cikksorozat megírására (bölcs



döntés volt!), s folyamatos segítséget is nyújtott ezek leközlésében. Thanx Lord!

Utolsó adag: neksztájm!!!

Greg

Hírek

A COMA-Team első kézből kapott értesülései szerint, Tord Jansson az Octalyser programozója az UDS (Unique Development Sweden) gondozásában egy őrületes flipper-játékon dolgozik.
Az Obsession STe verziója 50 Hz-es képernyőfrissítést használ, s egyszerre több mint 16 színt jelenít meg 336×265 felbontásban.
A programban négy darab 500 pixelnyi magasságú különböző asztalon lehet majd nyomulni, alatta 25 kHz-es 5 csatornás (4+1 effekt) modul zenékkel.
Az STe verzió Falconon is futtatható és hard diskre installálható lesz, de természetesen hamarosan elkészül a game igazi 030-as verziója is.
Az egyik leggyönyörűbb falbontogatós játék, a Falconos Multi-Briques alkotója, a francia Parx csapat is kitesz mostanában magáért.
A D2M egy általuk írt rajzolóprogram (ST/e, TT, Falcon, + grafikus kártyák), a Les Animaux (ST/Falcon) és a Les Dinosaures (Falcon) pedig oktatóprogramok 3-tól 7 éves korú gyerekeknek.
A most készülő új Parx software-ek közül még említésre méltó az Ultimedia (multimédia program), a D-Form (morfózis) és az Epi-Lepsie nevezetű játék is.

Greg

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Piciny rovatunk e havi számában az Amiga operációs rendszerének kevésbé ismert vizeire evezünk. Témánk a rendszerbarát interrupt kezelés lesz, s a szokástól eltérően még a példaprogram is elfér a lapon, nem kell miattam öt pontos betűkkel szedni az oldalt.

A megszakításokat az Amiga ún. handler-ek és szerverek segítségével kezeli. Minden olyan interrupt eseményhez melynek kiszolgálását kizárólag egy rutin végezheti, handler tartozik. Ilyenkor a handler-en kívül más rutinok nem kapnak hírt a megszakításról. A szerver evvel ellentétben egy darab megszakításhoz hozzárendelhető több kiszolgáló rutin egyike. A módszer segítségével megoldható, hogy egyszerre több program is hozzáférjen az olyan általános célú megszakításokhoz, mint például a VBLANK. A rendszer indításakor az Exec automatikusan elosztja, hogy mely megszakítások kiszolgálása történjen handler, s mely szerverlánc segítségével. A PORTS, COPER, VERTB, EXTER és NMI típusú megszakításokhoz férhetünk hozzá szerverek segítségével, a többi megszakítást handler-ek kezelik le.

Mint már említettem, a szerverek láncba vannak fűzve. Ehhez a lánchoz újabb elemet az AddIntServer rutinjának segítségével lehet adni, majd ha már nincs szükség rá, a RemIntServer meghívásával kivenni. Ha a lánc a szerver kivételével üressé válik, a gép automatikusan letiltja a lánchoz tartozó megszakítást. Az AddIntServer számára biztosítani kell a kívánt megszakítás típusát (hardware/intbits.i), valamint egy Interrupt struktúrát (exec/interrupts.i). Az Interrupt struktúra gyermekien egyszerű, tartalmazza a kiszolgáló kód kezdőcímét, pointert némi felhasználói adatra (a ROM-ban található szerverek számára nélkülözhetetlen, mi meg tudunk élni nélküle), valamint egy szokványos Node struktúrát. A Node struktúrán belül találjuk a szerver prioritását, valamint a nevére egy pointert. A név jelen esetben csak udvariassági gesztus, ha megadjuk, a rutinunk kívülről is beazonosítható, pl. egy rendszermonitor segítségével. Használata ott is előnyös, ha programunk többszöri elindítása esetén nem akarjuk újra és újra felrakni ugyanazt a szervert.

A folyamat a következőképp zajlik le: az interrupt bekövetkezésekor az Exec szubrutinként meghívja a szerverlista legmagasabb prioritású elemét, majd csökkenő prioritású sorrendben a többit. Bármelyik szerver dönthet úgy, hogy az iménti interrupt csak neki szólt, a többieknek az egészhez semmi köze, ilyenkor a programvégi RTS előtt a Z kapcsolót törölni kell. Ha döntésünk szerint a megszakításhoz a többi szerver is hozzáférhet, a Z kapcsolót be kell állítani. Az Interrupt szerverek érthető módon a sebességre vannak kihegyezve, ezért döntött a Commodore a kapcsoló használata mellett, így az Exec gyorsabban ellenőrizheti, hogy szükség van-e további szerverek hívására.

Minden megszakítás-kezelő rutin Supervisor módban kerül végrehajtásra. A handler-ek esetében D0, D1, A0 és A1 törölhető regiszterek. A meghíváskor néhány regiszter hasznos értékeket tartalmaz, ilyenek a D1: INTENAR és INTREQR regiszterek ÉS kapcsolatba hozott értékei, A0: custom chip-ek báziscíme, A1: Interrupt struktúra is_Data mezője, A5: vektor a megszakítást kezelő rutin címére, A6: SysBase. Interrupt handlert a szerverhez hasonló módon, de a SetIntVector rutin segítségével lehet a rendszerhez adni.

Mivel a megszakítások kezelése a többi rendszerrutintól függetlenül történik, a lehetséges rendszerhívások száma erősen korlátozott. Bizonyos struktúrák és listák állapota szintén nem szolgáltat információt. Ez azért van, mert a listák és struktúrák manipulálása idején az Interruptok engedélyezve vannak, így lehetséges, hogy a megszakítás egy fontos utasításlánc végrehajtásának kellős közepén érkezett. Ilyen okokból a szerver nem foglalhat memóriát, nem szabadíthat fel memóriát, de nem is hívhat olyan rendszerrutint, amelynek ezek valamelyikére szüksége van. Nem szabad módosítani az ExecBase->ThisTask mezőt sem (Forbid, Permit és mathieee könyvtár). Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy csak a következő hívások használhatók biztonságosan: Alert, Disable, Enable, Signal, Cause, GetMsg, PutMsg, ReplyMsg, FindPort, FindTask, s saját listák manipulálásakor az AddHead, AddTail, RemHead, RemTail, FindName. Néhány device, például a timer device engedélyezi a SendIO és a BeginIO használatát. Ez csak akkor engedhető meg, ha az adott device nem fog valamilyen "tiltott" tevékenységet végezni.

Nagy általánosságban ennyit szerettem volna mondani a megszakításkezelésről. A példaprogram nem sokat csinál és nagyon egyszerű. Hozzáadja a ServerCode címkénél található magasan kvalifikált "rendszerbarát" kódot :-) a VBLANK szerverek táborához, majd megvárja, hogy valaki küldjön számára egy break szignált. Ez a billentyűzetről a Control-C lenyomásával történik. A break után leveszi a szervert és kilép. Természetszerűleg csak CLI-ből indítható.

```
            incdir   include:

            include  exec/interrupts.i
            include  hardware/intbits.i
            include  dos/dos.i
            include  lvo3.0/exec_lib.i

s           move.l   4.w,a6

            moveq    #INTB_VERTB,d0
            lea      IntStruct(pc),a1
            jsr      _LVOAddIntServer(a6)

            move.l   #SIGBREAKF_CTRL_C,d0
            jsr      _LVOWait(a6)

            moveq    #INTB_VERTB,d0
            lea      IntStruct(pc),a1
            jsr      _LVORemIntServer(a6)

            moveq    #0,d0
            rts

ServerCode  addq.l   #1,$dff180
            moveq    #0,d0
            rts

IntStruct   dc.l     0         ;Next
            dc.l     0         ;Prev
            dc.b     NT_INTERRUPT ;Type
            dc.b     0         ;Priority
            dc.l     ServerName  ;Pointer to name
            dc.l     0         ;Pointer to user data
            dc.l     ServerCode  ;Pointer to code

ServerName  dc.b     "TestVBLANKServer",0
```

Prunoki

POWER PC

Nem is olyan régen (normál, nem a számítástechnikai időszámítást használva) a RISC technológiát használó számítógépek még csak ún. nagyszámítógépekben, ill. munkaállomásokban voltak megtalálhatók. A nagyszámítógépet itt nyugodtan vehetjük szó szerint, ezek ugyanis tényleg szekrény méretűek voltak. Az árak valahol a csillagos égben, átlagember még csak nem is találkozott ezekkel a gépekkel. A PowerPC megjelenésével azonban jelentősen változott a helyzet, s eddig elképzelhetetlennek tartott teljesítményű gépek váltak elérhetővé, ha nem is az átlagember, de a nyomdák és hasonló cégek számára. Tekintve a számítástechnika rohamos fejlődését, s az árak csökkenését, nem lehetetlen, hogy újabb pár év elteltével már egyre gyakrabban jelennek meg PowerPC alapú gépek az emberek otthonában. De ez a cikk nem a gépekről szól, hanem ezen gépek magjáról, magáról a PowerPC architektúráról, eredetéről, teljesítményéről, s ami még belefér.

A PowerPC egy processzor, melyet a Motorola, az IBM és az Apple közös munkával kidolgozott szabványához igazodva készítettek el. A PowerPC szabvány egy általános utasításkészlet architektúrát definiál (Common Set Architecture: ISA), amely bárki számára megengedi, hogy PowerPC processzorokat tervezzen, ill. gyártson. A szabvány betartása biztosítja, hogy az esetleg teljesen eltérő megvalósítások ugyanazokat az utasításokat ugyanúgy hajtsák végre, mint a többi PowerPC processzor, bárki is tervezze azt. Az ilyen megoldások biztosítják a technológia számára a pozitív visszacsatolást, ugyanis ha az egyszer elkezd terjedni, senki sem fogja tudni megállítani, de ez már más téma. A PowerPC architektúra alapja az IBM Power architektúrája, amelyet a kék rózsa az RS/6000-es munkaállomásokban használt. Jelenleg az IBM és a Motorola dolgozik PowerPC chipeken.

A PowerPC architektúra mind 32, mind 64 bites adatutakat definiál. Kezdeti megvalósítások 32 bitesek, s a jövő nagyteljesítményű chipjeibe szánják a 64 bites megoldást. A PowerPC 32 általános célú (integer) regisztert (32 vagy 64 bit) és 32 lebegőpontos szám tárolására alkalmas regisztert tartalmaz. A lebegőpontos számok az IEEE 64 bites szabványához igazodnak.

Mint már említettem, a PowerPC a Power architektúra közvetlen leszármazottja. A Power2 szintén a Power-ből ered és az IBM hozta létre későbbi használatra egyes munkaállomásaiban ill. rendszereiben. A Power2 durván egyidőben jelent meg az első PowerPC-vel, egy 8 chipből álló multi-chip modul (MCM), amelyből 4 chip cache és jelentősen gyorsabb, mint a PowerPC, de ebből következően nyilván sokkal drágább is.

A PowerPC család tagjai:

PowerPC 601: Az első PowerPC, átmenetnek szánva a Power és a PowerPC architektúra köré. Ebből következően tartalmazza a felhasználói szintű Power utasításokat, amiket azonban kihagytak a PowerPC specifikációból.

PowerPC 603: Kis teljesítményigényű processzor, hordozható

Processor	Clk(MHz)	Power(W)	Price(US$)
MPC601(0.6µ)	50	5.6	174
	66	7	197
	80	8	275
MPC601(0.5µ)	100	4	
MPC603	66	2.5	165
	80	3	195
MPC604	100	<10	
MPC620			

Proc	Data width	Bus width	Func units (I/FP/BP/LS)	Cache	Trans	Process	Si date	Ship date
MPC601	32	64	1/1/1/0	32	2.8	0.6µ CMOS	Oct92	Apr 93
MPC601	32	64	1/1/1/0	32	2.8	0.5µ CMOS	2Q 94	4Q 94
MPC603	32	32/64	1/1/1/1	8/8	1.6	0.5µ CMOS	Oct93	3Q 94
MPC604	32	64	3/1/1/1	16/16	3.6	0.5µ CMOS	Apr94	4Q 94
MPC620	64							late 94?

Data width: általános célú regiszterek és integer ALU-k szélessége.
Bus width: külső memóriára csatlakozó adatbusz szélessége, amely nagyobb lehet és általában nagyobb is, mint a belső adatutak szélessége.

Funkcionális egységek:
- I: integer egység
- FP: lebegőpontos egység
- BP: elágazásokat kezelő egység (branch processing)
- LS: töltő/tároló egység (load/store)

Cache: a chipen található cache mérete kbyte-ban. Két szám esetén az első az utasítás, a második pedig az adat cache mérete, ha csak egy szám van, akkor a cache egyesített.

Trans: a chipen található tranzisztorok száma, milliós egységben kifejezve.

Si date: az első dátum, amikor mindez homokból megvalósult.

1.táblázat

alkalmazásokhoz igazítva (notebook és társai). A teljesítménye alig hasonlítható a 601-eséhez.

PowerPC 604: Nagyteljesítményű DTP rendszerekbe szánt processzor, természetesen nagyobb teljesítménnyel.

PowerPC 620: Egy még nagyobb teljesítményű processzor, csúcs rendszerekbe és multiprocesszoros környezetbe. A 620-as az első 64 bites PowerPC.

PowerPC 630: Erről a chipről jelenleg nincsenek információk, előzőleg csak úgy mint a Power3-as architektúrára hivatkoztak rá.

A 601-et az IBM gyártja, az IBM és a Motorola árulja. A 603-at már mind az IBM, mind a Motorola gyártani fogja.

1.táblázat

Az IBM bejelentett a PowerPC 4xx beágyazott vezérlő családot. Ezek mint általános célú mikrokontrollerek, különböző alkalmazásokra kihegyezett processzorok és ASIC magok lesznek elérhetőek. A 4xx család integrálni fogja a cache-eket és a többi rendszerszintű logikát, az olcsóság és az egyszerűség jegyében. Ár/teljesítmény adatok jelenleg még nem elérhetőek. Egyetlen chipet, a PPC 403GA-t jelentették be eddig.

A Motorola az RMCU500 mikrokontroller családot jelentette be. Ezek a mikroprocesszorok 100%-san kompatibilisek lesznek az MPC600 sorozattal. A család első tagja, az RMCU505 25 MHz-es órajelen fog futni, s a 40 MHz-es változatot 1995 negyedik negyedére várják. Az RMCU505 egy PowerPC magból, egy 4 kB-os SRAM modulból és egy többfunkciós rendszerintegráló egységből áll (SIU), a 68300-as családhoz hasonlóan.

A PowerPC-n alapuló gépek sebességéről található az oldalakon valahol egy táblázat, összehasonlítva más rendszerekkel. Az eredmények SPEC-ben vannak kijelezve. A SPEC egy mérési módszer rendszerek összehasonlítására. A SPECint csak integer kódot használ, mint például a compiler-ek, a SPECfp pedig lebegőpontos kódot is (áramkörszimuláció).

2.táblázat

Gyakran felmerülő kérdés az aggódó felhasználók részéről a kompatibilitás, illetve jelen esetben az emuláció kérdése. Minden eddig bejelentett emuláció szoftver úton történik, nincsenek speciális fordító hardverrel más processzorcsaládok utasításkészletének fogadására alkalmassá tett PowerPC processzorok. Tekintve a szoftveremulációk eddig nyújtott hatásfokát, nem is valószínű, hogy ilyet valaki kifejleszt. Egy pletyka mindenesetre született, miszerint az IBM a 615-ös sorozaton dolgozik, amely tartalmaz hardvert az Intel x86 emulációra. Az IBM részéről ezt a tervet tagadták, s valószínűleg igazat is mondanak, figyelembe véve a munkát, amit a szoftver emulációba fektettek.

Az IBM bejelentette a személyi számítógépek új vonalát (PPS: Power Personal Systems). Két modellt mutattak be, egy desktop rendszert és egy laptopot. Ezek a rendszerek PCI és ISA bővítőhelyeket tartalmaznak és WorkplaceOS rendszerrel szállítják őket, de sok más operációs rendszer átírását is tervezik. Az árak a Pentium rendszerekéhez hasonlítanak.

Az Apple három PowerPC alapú gépet mutatott be, melyeken a System 7 fut, ugyanúgy, mint a 68xxx alapú Macintosshokon. A Rom kód nagy részét átírták, s a gép egy olyan emulátorral érkezik, mely megengedi a 68xxx alapú alkalmazások futtatását. Hordozható PowerPC Macintoshokat 1994 végére, 1995 elejére ígérik.

A jelenleg létező 601 alapú rendszerekről csak alaplapcserével lehet majd áttérni nagyobb verziószámú PowerPC processzorokra. Az IBM PPS rendszere tartalmaz egy 200 pólusú csatlakozót az alaplapon, amelyet nyilvánvalóan egy újabb processzor számára szántak.

S hogy milyen rendszereket érdemes vásárolni? Apple elhatározta, hogy az új PowerPC alapú Macintoshok ugyanúgy fognak működni és kinézni, mint a régi Mac-ek, a különbséget csak a sebességben lehet észrevenni. Úgy néz ki, hogy a teljes Mac vonalat át akarják állítani a PowerPC-re. Ha valaki egy új Macintosh-t akar venni, ez a legjobb választás.

Egy Pentium rendszer az x86 kódot gyorsabban fogja futtatni, mint a PowerPC emulálni, így ha valaki x86-ra írt programokat akar a lehető leggyorsabban futtatni, akkor Pentiumot vegyen.

A PowerPC sikere is nyilván azon múlik mint minden más hardveré: milyen szoftvereket fognak írni, ill. átírni rá. Egy jelenlegi 601-es rendszer az egyszerűbb szerkezettel is akkora sebességet ér el, mint a bonyolult és második szintű cache-sel is rendelkező Pentium, ám ez nem jelenti azt, hogy az Intel és a többi gyártó tétlenül nézi a vetélytársakat. A harc nem dőlt el, de a pillanatnyi előny kétségtelenül a PowerPC oldalán áll.

Prunoki

Forrás: PowerPC FAQ
ftp: rtfm.mit.edu pub/usenet/news.answers/powerpc-faq
www: http://www.cis.ohio-state.edu/hypertext/faq/usenet/powerpc-faq/faq.html

Processor	Clock	-- SPEC92 -- int	fp	Cache	System
MPC601(0.6u)	50 MHz	41.7	51.0	0/32k	IBM RS/6000 N40
	66 MHz	62.6	72.2	0/32k	IBM RS/6000 250
	66 MHz	75	91	1M/32k	Motorola estimate
	80 MHz	77	93	0/32k	Motorola estimate
	80 MHz	85	105	1M/32k	Motorola estimate
	80 Mhz	88.1	98.7	0.5M/32k	IBM RS/6000 41T & 41W
	80 Mhz	90.5	100.8	1M/32k	IBM RS/6000 C10
MPC601(0.5u)	100 MHz	105	125	?/32k	? estimate
MPC603	66 MHz	60	70	1M/8k/8k	Motorola estimate
	80 MHz	75	85	1M/8k/8k	Motorola estimate
MPC604	100 MHz	160	165	?/16k/16k	Motorola estimate
MPC620					
i486DX2	66 MHz	32.2	16.0	256k/8k	Compaq Deskpro
i486DX4	100 MHz	51.4	26.6	256k/16k	Micronics M4P PCI
Pentium	66 MHz	65.1	63.6	256k/8k/8k	Compaq Systempro/XL
Pentium	90 MHz	90.1	72.7	512k/8k/8k	Intel XPRESS
Pentium	100 MHz	100.0	80.6	512k/8k/8k	Intel XPRESS

2.táblázat

Ray Tracing

Szevasztok skacok!

Szeretettel üdvözlök mindenkit e havi fecsegésemen. Rögtön az elején egy jó hírrel kezdem, megjelent az Imagine 3.1-s változata, egyelőre csak Amigára. Persze lehet, hogy mire a cikk megjelenik, már itt lesz a PC-s változat is. Hogy miért ilyen fontos ez az új változat? Nos, azért mert az 3.0-ban igen sok jó dolgot megvalósítottak az alkotók, csak éppen nem működtek tökéletesen. A 3.1-ben ezeket a hibákat kijavították, sőt még újabb, hasznos funkciókat is belevittek. Ezek majd a 3.2-ben fognak maradéktalanul működni. Ez utóbbi mondat csak vicc volt, az Impulse-tól szokatlan módon minden működik, amit kipróbáltam.

Az új funkciókon és hibajavításokon kívül a 3.1-es változat jó néhány új textúrát és igen érdekes effektet is tartalmaz. Némely textúra a korábban meglévő bővített, vagy kijavított változata.

Ebben a számban a 3.1-es verzió néhány érdekességével fogunk próbálkozni. Az egyik kedvencem az animálható textúrák csoportja. Igaz ezek már a 3.0-ban is megvoltak, csak éppen nem lehetett azokat használni. Az eredeti dokumentáció szerint a textúra Dist Travelled paraméterének változtatásával lehet az animációt létrehozni. Ez az érték egy időváltozó, 0.0-1.0 értékhatárok között. A létrejövő animáció ciklikus, önmagába visszatérő, vagyis a 0.0 és 1.0 DT érték ugyan azt a képet eredményezi.

A paraméterek eltárolását State-ekkel lehet (elvileg) megoldani, ahol a Properties kapcsolót be kell kapcsolni. Ezzel azonban két hiba volt. Az egyik, hogy a Properties paramétereket csak akkor tárolta el a proggi, ha mellette a Group vagy a Shape is be volt kapcsolva. Ez a kisebbik hiba, nagyobb az, hogy a textúra és brush paraméterek ekkor sem kerültek eltárolásra, csak a szín alapú értékek, úgymint Color, Reflect, Filter, és Specular. Az új program ezt úgy oldotta meg, hogy a Properties paramétercsoportot három részre osztotta, Face Colors, Object Props, Textures/Brushes néven. A Face Colors tárolja a szín alapú paramétereket, az Object Props a tolókákkal állítható attribútumokat, az Index of Refraction, Fog Lenght értékeket és a Phong, Bright, Light, Fastdraw és Quick Edges beállításokat tárolja el. A textúra és brush paraméterek tárolásáért felelős a Textures/Brushes State csoport, amely tényleg elrakja az összes ide vonatkozó beállítást.

Ez utóbbival megvalósíthatunk olyan animációkat, amelyekben a felületre húzott textúra, vagy brush megváltozik. Mint korábban említettem, vannak animáló textúrák, amelyekkel ciklikusan ismétlődő hatásokat hoznak létre a tárgy felületén. Az Imagine 3.1-es verzió a következő anim textúrákkal rendelkezik:

Clouds
Ezzel a textúrával gyönyörű, úszó felhőket varázsolhatunk az égre.

DancSprk
Folytonosan változó, táncoló plazmát helyez a tárgy felületére. A plazma nem csak a tárgy színét, hanem filter, reflect és bump értékeit is módosíthatja.

DripDrop
A textúra a tárgy bump értékének módosításával egy hullám mintázatot hoz létre a tárgy felületén.

Electric
Ez a textúra ívkisülésszerű mintázatot képez a tárgyon. A hatása olyan, mint a rajzfilmekben ábrázolt áramütött figura. Az elektromos kisülések környezetében kivilágosodik a tárgy, növelve az életszerűséget.

Fire
Mindez idáig a tűz egy nehezen megvalósítható tárgy volt. A Fire textúra ezen segít, a tárgyból nagyon szép, lobogó tüzet készít. Két színt adhatunk meg, az egyik a tűz középpontjának, a másik a peremének színe.

Rain
Személy szerint a kedvencem, a vízfelületre hulló esőcseppek által keltett hullámgyűrűket hozza létre. A hullámmozgás az X-Y síkban jön létre, a Z tengelynek tehát merőlegesnek kell lenni a felületre. Ez a textúra ideális például eső áztatta pocsolyák létrehozásához.

Spark
A textúra az ívheggesztés, vagy a köszörülés közben létrejövő szikraesőhöz hasonló jelenséget valósít meg a tárgyon, annak color, reflect és filter értékeit módosítva.

TieDye
A textúra három színes gyűrűt mozgat a tárgyon, amely színes gyűrűk egymással interpolálódnak, színük keveredik egymással.

Az animálható textúrák mellett megjelentek új, animálható global F/X-ek is, amelyek hatását látva kicsit ledöbbentem. Magában az Imagine-ben hozhatunk létre olyan képeket, amelyeket eddig csak az ADPro-val való továbbalakítás után kaptunk. Az új effektek a következők:

Cepiatone
Hatására olyan képet kapunk, mint egy régi, megsárgult fotó vagy újságlap. Ideális ezköz régies, ódon animációk készítéséhez.

Contrast
Hatása azonos az ADpro Contrast műveletéhez, a kép kontrasztosságát állíthatjuk vele, akár az animáció folyamán változtatva is.

FadeBlack
A neve feketére halványodást takar, de nem csak erre, hanem bármilyen megadott színre is fadelhatjuk az animációt.

Melt
Olyan kinézetet kölcsönöz a képeknek, mintha a monitor ernyője mögött víz lenne és azon keresztül látnánk.

Negative
Az effekt negatívba fordítja a képet, akár úgy is, hogy látjuk az animáció alatt a színátfordulást, de lehet azonnali hatású is.

New Lens
A korábbi Lens Flare javított változata. Sokkal szebb képet ad mint az elődje.

RGBMix
Ezzel az effekttel megváltoztathatjuk a kép színeit, hamis színeket, hőképszerű hatást, érdekes szürkeskálás képeket, stb alkothatunk. A színváltoztatás itt is végbemehet animáció alatt.

Solarize
Erős napfényben készült képek modellezését megvalósító effektus. Hatása azonos az ADpro, vagy ImageFX hasonló nevű operátoráéval.

Toon
Az új effektek közül ez a kedvencem, rajzfilmszerű kinézetet ad a képeknek. Segítségével olyan ray-trace animációk készíthetők, mintha azok rajzfilmek lennének, de elképesztően reális perspektívával. Tiszta Walt Disney®.

Nagyjából ennyit az új textúrákról és effektekről. A későbbiek során egy-két érdekesebbet részletesen is megvizsgálunk, most ismerkedjünk meg néhány igen hasznos funkcióval.

Eddig is használhattunk animált brushokat a tárgyakon, de csak képszekvenciákat, önálló képek sorozatát. A 3.1-es változatban már lehetőségünk van IFF, vagy FLC animációkat közvetlenül is a tárgyra feszíteni, anélkül, hogy kockákra bontanánk. Nem szükséges egy hosszabb animáció összes elemét felhasználni, a Max. Sequence # értével korlátozhatjuk a felhasználható hosszt. Ebben az esetben az animáció első kockájától a megadottig használja a program a képeket, majd kezdi elölről. Az animáció pozícionálása, helyzetének beállítása ugyanúgy történik, mintha önálló képekkel dolgoznánk.

Ha már a brushoknál tartunk, megjelent egy új csoportjuk, a Reflection map, amely a felületen tükröződő képet adja meg. Elmosódott, szürke foltokból álló képek alkalmazásával növelni lehet a tükröződő felület életszerűségét.

Lényeges újítás, hogy a szerkesztők hátterébe tetszőleges kép tölthető a Display/Load Backdrop menüponttal, meg-

könnyítve ezzel valamilyen konkrét alakzat elkészítését. A kép mindig az éppen aktuális nézet hátterébe töltődik be. Minden nézet alá tölthetünk be egy-egy képet.

A tárgyak csontvázzal való ellátását is jelentősen megkönnyítették. Eddig külön kellett elkészíteni az egyes csontokhoz tartozó felületcsoportokat, majd ezeket kellett hozzárendelni a csontvázhoz. Az új változatban közvetlenül Pick Faces módban, a megfelelő felületelemek kiválasztása után azonnal hozzárendelhetjük azokat a kívánt csontokhoz. Erre szolgál a Functios/Make/MK. Sm. Bone Subgrp és MK. Big Bone Subgrp menüpontok. Fordítsunk egy kis időt ezek használatának megismerésére.

A tárgyat a szokásos módon kell elkészíteni, majd a csontokkal ellátni. Ezután a tárgyat kell kiválasztani, majd belépni Pick Faces módba. Itt szintén a szokásos módon kell kiválasztani valamely csont Small Subgroupját, de nem kell belőle alcsoportot képezni, hanem a MK. Sm. Bone Subgrp pontot kell kiválasztani. Ezután az állapotsorban megjelenik egy üzenet: Pick Bone Axis. Ekkor kell kiválasztani a megfelelő csont tengelyét, amihez automatikusan hozzárendelődnek az éppen kiválasztott felületelemek. A Big Subgroup meghatározását szintén ezzel a módszerrel hajthatjuk végre. A program az így létrehozott felületcsoportokat automatikusan névvel látja el, amely név utal a csoport típusára (Big, Small) és a tengelyre, későbbi azonosításuk tehát megoldott. Érdemes ezt az eljárást begyakorolni, mert segítségével az eddig hosszadalmas csonthozzárendelés pár perces munkává egyszerűsödik.

Újdonság a State editorban, hogy nem csak a kamera, hanem valamely fényforrás, vagy tárgy szemszögéből is kérhetjük a perspektivikus képet, sőt a Quick Render-t is elkészíthetjük ebből a nézetből.

Fontos kényelmi szolgáltatás, hogy a State editorból közvetlenül is hívhatjuk az Attributes kérdezőt, és megváltoztathatjuk a tárgyak tulajdonságait, anélkül, hogy vissza kellene lépni a Detail editorba. Az attribútumok beállítása után azonnal felkínálja a változtatás kimentését, egy Object Save kérdezőn keresztül, amelyben felülírhatjuk a régi beállítást, de akár új fájlba is menthetünk.

A Stage editor Frame menüjében két új menüpont jelent meg, a Next Break és a Prev Break. Ezek a kiválasztott tárgy következő, vagy előző animációs töréspontjának megfelelő képkockára állnak. Ezek a funkciók jól segítik az egyébként kissé nehézkes kulcskocka beállításokat. Itt jegyzem meg, hogy sokak állításával szemben az Imagine-ben is lehet kulcskockás animációt készíteni, erre valók a Positon, Alignment és Size Bar menüpontok, amelyekkel pozíció, irány és méret kulcskockát képezhetünk bármely tárgyhoz. Ezek a már létező idővonalat meg is tudják törni. Például ha egy tárgynak az 1. és a 100. kockában van pozíció kulcsa, akkor az Actionban van két felsoroló jel, a hosszabb a 2-100 kockák alatt terül el. Ha ezután például az 50. kockában a Position Bar használatával újabb kulcskockát képezünk, a felsorolójel két, a 2-50 és 51-100 kockák közötti részre válik.

Azok számára, akik az Imagine-t PC-n futtatják, multitaszkos környezet nélkül, fontos újítás, hogy a Show Anim és Show Picture funkciókkal megtekinthetnek képeket és animációkat, anélkül, hogy a programból ki kellene lépni. A kép, vagy animáció kiválasztása a szokásos szelektoron keresztül történik.

Az itt említett új funkciók mellett még sok egyéb apróság is megjelent a programban, ezeket hely hiányában most nem részletezem. Mint már említettem, ez a változat jelentős hibajavításokat is tartalmaz. A legfontosabbak közé tartozik, hogy a Starfield, vagyis a csillagmező háttér most már animálható, nem össze-vissza kerülnek a képernyőre, hanem bizonyos rendszer szerint, amely biztosítja, hogy a kamera mozgatása során sem zavarodik össze a csillagos égbolt.

A másik nagyobb hiba, amelyet kijavítottak, az animáció loopolása. Ha az animációban szereplő tárgyak pozíciója úgy változik, hogy az első és utolsó kockában azonos, az animáció loopolható. Ekkor az Action editorban a Looping kapcsolót bekapcsolva, a tárgyak automatikusan folytatják a mozgásaikat az animáció végén túl is. Ez kissé zavarosnak tűnik, de emlékezz csak vissza egy korábbi cikk témájára, amikor egy végtelenített alagútban keringett a kamera. Ekkor annak érdekében, hogy a kamera ne a falat figyelje, előre küldtünk egy axist, de hogy az egész loopolható legyen, az animációt jóval hosszabbra kellett venni a szükségesnél. Az automatikus loopolással ezentúl a hasonló esetek elkerülhetők lesznek.

Mindent egybevetve javára szolgáltak a programnak az újítások. Reméljük az Impulse Inc. ezentúl jobban odafigyel a programjának folyamatos karbantartására. Erre kényszerítik az egyre jobban előretörő vetélytársak, amelyek között néhány olyan is akad, amely mára lekörözte az Imagine-t. Gondoljunk csak az Amigán elterjedt legfontosabb modellező programokra: LightWawe, Real 3D, Alladin, Maxon Cinema, Calligari, vagy a PC-s 3D Studio-ra, amelyek mind igen jó és szép képet produkáló szoftverek. Egyelőre az Imagine a legnépszerűbb ezek közül, de ennek oka inkább abban keresendő, hogy mind Amigán, mind PC-n futtatható, aránylag kicsi a hardverigénye és egyszerűen kezelhető. Ár/teljesítmény viszonya pedig egyértelműen a legjobb, bár profi munkáknál az ár nem az elsődleges szempont.

Aurum



PC HÍREK

Processzor hírek
HP & INTEL

Hewlett Packard és az Intel közös processzora

Az évtized végéig akar az Intel és a Hewlett Packard egy 64-bites processzort kifejleszteni, mely a PC-ket és a munkaállomásokat egy kalap alá venné. Egy olyan processzort akarnak csinálni, amelyik binárisan kompatibilis lenne a HP PA-RISC és az Intel x86 architektúrájával. Ezáltal létrejöhetne egy egységes platform, ami mind a rendszerfejlesztők (mint pl. a Microsoft), mind a felhasználók számára előnyös lehetne.

Intel: A P6 is felülről kompatibilis lesz?

Az Intel nyilvánosságra hozott néhány információt a Pentiumokat követő processzoráról, a P6-ról. Az új chip, mely előreláthatólag 1995 közepén lesz kapható, 6 millió tranzisztorból fog állni, 133 MHz-en fog ketyegni és 256 Kbyte Cache-memóriát fog magába foglalni. Egy évvel később jelennek meg a 200 MHz-es verziók. A P6-osok erőssége lesz a multiprocesszoros működés, így elérhető lesz velük a Pentiumok teljesítményének akár nyolcszorosa is.

Mindenki az Intel monopóliuma ellen

A legnagyobb processzor-gyártó cégek megunták az Intel egyeduralmát a DOS és Windows alapú rendszereken, ezért mindegyikük fejleszt egy-egy emulációs módszert saját csúcsprocesszorához: Az IBM egy x86-imitátort akar a PowerPC 615-be építeni. Az új Power-pc generációkat el akarja látni egy emulációs móddal, mely a chip-be kerülő új 486-kompatibilis áramkörök révén valósul meg. A DEC, a Hewlett Packard és a Motorola az IMS nevű céggel tárgyalnak, mely olyan chip-eket fejleszt, amelyek x86-os parancsokat RISC parancsokra fordít le valós időben. A Mips, mely a Silicon Graphics gépek számára is a processzorokat szállítja, szintén ki fogja bővíteni R4000 típusú chip-jeit olyan áramkörökkel, melyek x86 parancsok gyors végrehajtását teszik lehetővé.

Cyrix: Olcsóbb és gyorsabb az Intelnél

A 486-klón-gyártó Cyrix új processzorokat jelentetett meg, melyekről azt állítja, hogy megfelelő Intel társaiknál olcsóbbak és nagyobb teljesítményűek. A Cx486DX2-V66 egy speciálisan Notebook-okhoz tervezett processzor. Teljesítménye nagyobb mint egy 486DX4/75-é és kevesebb áramot fogyaszt. A Cx486DX2-V80 pedig 10-20 százalékkal gyorsabb egy Intel DX2-66-osnál és kevesebbet fogyaszt szintén a gyártó szerint.

IBM
10x-es kapacitású CD-k

Az IBM is megerősítette, hogy igaz az állítás, miszerint a CD-ken az eddigi adatmennyiség négyszerese is eltárolható egy új eljárás révén. A lényeg rendkívül egyszerű: több vékony és átlátszó CD-t nyomnak egy lemezre. Egy precízen fókuszált lézersugár képes a különböző rétegeken található adatokat egymástól függetlenül olvasni. Így CD-ROM olvasón végrehajtandó alapvető technikai újítás nélkül megtízszerezhető a cd-k kapacitása.

Még év vége előtt ki akar jönni az IBM egy dupla kapacitású tárolóval. Remélhető, hogy a továbbfejlesztett CD-ROM-ok gyártói valamiféle szabványt létrehoznak majd, és nem öt-tíz féle standard közül kell majd válogatnunk.

SONY
Mode3-as CD-ROM

Várhatóan November környékén lesz kapható Magyarországon a SONY új CD-olvasója. A drive bármely mode3-as kontroller-re ráköthető lesz, így nem igényel majd saját csatoló-kártyát. Adatátvitelben 2.4-szeres sebességet tud majd, ami elegendő lesz már AVI-videók lejátszására.

Windows 4
Az új rendszer

A Windows 4, legújabb nevén Windows '95, valószínűleg jövő év elején jelenik meg. A rendszer főbb elemeiben 32 bites lesz, és magját a DOS 7 KERNEL fogja képezni. Most úgy néz ki, hogy mintegy fél évvel később kiadják a DOS7-t is, mint önálló 32 bites operációs rendszert, de csak mellékszerepet szánnak neki.

Támogatni fogja a Plug and Play rendszert, felülről kompatibilis lesz a Windows 3.x-szel és a DOS-szal. Felkészítik hálózati működésre, faxolásra, és elektronikus postázásra is. Gyors, 32 bites kapcsolódást biztosít majd Netware-hálókhoz. Hosszabb file-neveket használhatunk majd benne (max. 255 karakter hosszúakat). A TCP/IP protokollt szintén integrálják.

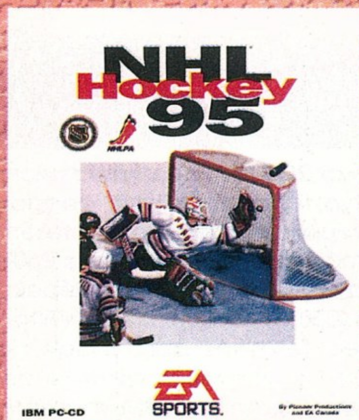
Mivel valódi multitasking-ra lesz képes, és a Microsoftnál ezúttal gondoltak a játékfejlesztőkre is, ezért már készülnek az első Windows4 kompatibilis játékok. A Blue Byte pl. a Battle Isle 2 folytatását, a Shadow of the Empire-t Windows alá jelenteti meg. Többi játékánál is valószínűleg áttér a DOS-ról a Windows-ra. Más játék-gyártók is törekednek a Windows felé. Pl. az idSoftware megcsinálta a DOOM windows-os, ablakban futó változatát (= WinDoom), mely egy trükk segítségével nagy felbontásban fut.

A Windows 4 nagy vonzereje lehet az egységes felület, hiszen ekkor a játékgyártóknak talán nem kell majd ezerféle hangkártyára külön-külön megírni a játék zenéjét, hanem az minden Windows4 driverrel rendelkező hangkártyán futni fog. Nem is beszélve arról, hogy így végre ki lehetne használni a windows-accelerátor-ok által nyújtott grafikai gyorsulást játékokban is. Hogy mindebből mi valósul meg, az kb. egy éven belül elválik.

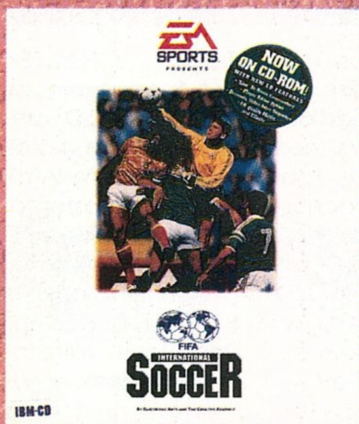
Charlie

Ismét 3 új CD-ROM érkezett hozzánk egy rövid bemutatás erejéig. Mindhárom program tulajdonképpen egy korábban, floppy-n már megjelent játék továbbfejlesztett CD-s változata. Végre elmondható mindegyikről, hogy élvezetes, és hosszasan kellemes szórakozást nyújt.

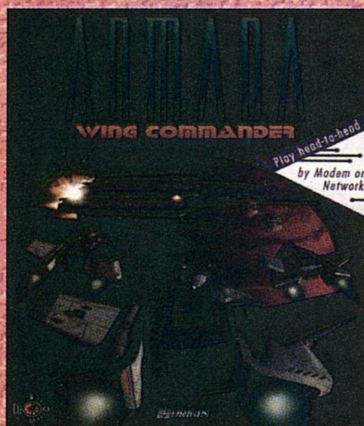
CD-ROM NEWS



NHL Hockey '95
Electronic Arts
(MS-DOS CD-ROM)



FIFA Soccer '95
Electronic Arts
(MS-DOS CD-ROM)



Wing Commander Armada
Origin
(MS-DOS CD-ROM)

Az első két játék az Electronic Arts, EA Sports sorozatának tagja. Az NHL Hockey és a FIFA Soccer igen nagy sikereket értek el mind PC-n, mind a konzolokon.

Az NHL Hockey átdolgozott változata az NHL Hockey '95 nevet kapta. Magától értetődően update-elték a csapatok adatbázisait az 1994-es szezon alapján. Természetesen a két új csapat, a Mighty Ducks és a Florida Panthers adatai is bekerültek a többi közé. Rengeteg dologgal bővítették ezen kívül is a programot: A játékosok animációját jócskán finomították, még jó néhány képkockával megtoldva azt. Újabb mozgásokat is megvalósítottak a játék készítői, mint pl. egy egészséges bodicsek, sok szép lökdösődés, új kapus és új lövési mozdulatok... továbbá most már van büntető (rákorcsolyázással). A manager rész szintén összetettebbé vált: kreálhatunk és szerződtethetünk új tehetségeket, szabadon kereskedhetünk játékosainkkal. Grafikában óriási változás történt: a menüket SVGA (640×480×256 szín) felbontásban csodálhatjuk meg gyönyörű hátterek előtt. Hangban nem történt sok változás, de szerintem sokak számára fontos, hogy most már Gravis Ultrasound-ot is támogat a program. Összességében magasan a legjobb Hockey-szimuláció PC-re. Minden hockey-t kedvelőnek nagyon ajánlom.

Alapjában véve jó focinak tartottam már a FIFA Soccer-t is, de a Sensible Soccer volt számomra a non-plus ultra, eddig. A CD-s változatban ugyanis javítottak az előző verzió ramaty joystick-kezelésén, és a már korábban is jó hanghoz hozzátették egy "élő" narrátor hangját. Egy ismert angol foci-közvetítő, Tony Gubba kommentárjait bedigitalizálták, és így a játékban történt eseményeknek megfelelően, folyamatosan hallhatjuk is, hogy mit csinálunk éppen a pályán, pl. "...Hughes viszi a labdát, lő. Ez bizony nem jelentett gondot ennek a kapusnak..." így teljesen egy közvetítés közepén érezhetjük magunkat. A játékosok animációin is finomítottak valamit. A programhoz végre mellékeltek egy név-editort, így beírhatjuk a VB-n részt vett csapatok névsorait. (Sajnos a kommentár csak az eredeti neveket használja, érthető módon.) A menükben a zene CD-ről megy, igen jól szól. Összességében az utóbbi idők talán legjobb CD-s játéka a FIFA SoccerCD. Foci rajongók ne hagyják ki!

A Wing Commander sorozat legújabb tagja sok újdonságot tud felmutatni, azonban a CD-s verzió csak annyiban jelent többletet a floppy-s változathoz képest, hogy nem foglalja a helyet a winchesteren, hanem direkt CD-ről játszható. A korábban megjelent floppys változat és így a cd újításai a következők: osztott képernyőn, hálózaton vagy modemen keresztül ketten játszhatnak egyszerre, egymás ellen vagy ketten a gép ellen. A grafikán a WC2-höz képest finomítottak és gyorsítottak. Mindkét oldal (a humanoidok és a kilrathy-k) 10 féle gépével repülhetünk. 3 féle módon játszhatunk: szimpla lövöldözős és 2 féle hódítós stratégiai-akció keverék (bolygóról bolygóra haladva kell bázisokat, gyárakat,... építeni-erősödni, majd az ellenfelet legyőzni). A játék élvezetes, a Wing Commander sorozat és lövöldözős játékok kedvelőinek melegen ajánlom. Szimulátor és profi stratégiai játékok hívei csak ideig-óráig találnak majd benne kihívást.

A programokat az Automex Kft.-től kaptuk tesztelésre. A játékok megtekinthetők és megvásárolhatók a Wesselényi utca 21. szám alatt található üzletükben.

Charlie

HÍREK

CyberVision
64 bit

Azt hiszem nyugodtan mondhatjuk, hogy az Advanced Systems & Software cég átvette a vezető szerepet az Amiga hardver fejlesztések terén, az eddig méltán népszerű GVP-től. Az Advanced nevéhez fűződnek olyan sikertermékek, mint a FastLane Z3, Blizzard A1200-as turbokártyák, a nagyreményű CyberStorm 040, 060-as turbokártyák. Nos legújabb leg-jük a CyberVision nem más mint egy 64 bites nagyfelbontású grafikus kártya Amiga 3000/4000-hez (Zorro III-as buszhoz). A kártya szíve a Vision864-es grafikus chip az S3-tól. Alapkiépítésben 2 MB DRAM-ot tartalmazó kártya 4 MB-ig bővíthető, amelyet a grafikus processzor 64 biten ér el. A kártya kimeneti jelét szolgáltató VideoDAC 135 MHz-es órajellel bír; 1280×1024 felbontás mellett 256 szín lehetséges 72 Hz frissítéssel nem váltottsoros módban, vagy 800×600 képpont 24 bites színmélységgel. A kártyához természetesen jár egy Intuition emulátor, amelynek segítségével "ASL Requester"-en keresztül választhatunk a CyberVision képernyőmódjai között. A kártyán található egy "feature" csatlakozó, amelyre később opcionális video, JPEG, MPEG bővítéseket csatlakoztathatunk.
Az alapkártya ára: 649 DM

Advanced Systems & Software
Homburger Landstr. 412.
60433 Frankfurt
Tel.: (069) 5488130
Fax : (069) 5481845

DTM újdonságok

A német DTM cég több érdekes újdonságot mutatott be A1200-ashoz, amelyek PCMCIA felületen kapcsolódnak a géphez.
A **CardCam** videodigitalizáló; 640 x 480-as felbontás mellett 24 bites színmélységgel digitalizál állóképeket 1/25-öd másodperc alatt. Mozgóképsorokat 320×240-es felbontás mellett 15 kép/másodperc sebességgel olvas be. Composite vagy Y/C jeleket használhatunk, ez szoftverből választható. A működtető szoftver EGS alapú.
A kártya ára: 349 DM.



Az **A1200 Spectrum** nem más, mint egy PCMCIA alapú grafikus kártya szintén A1200-ashoz, amely szoftver oldalról EGS alapokon nyugszik. A kártya maximális felbontása 1280×1024, maximális színmélysége 24 bit. A Spectrum A1200-ashoz bármely VGA monitor használható.
A kártya ára: 349 DM.



Az **I-CARD** egy PCMCIA Ethernet kártya A1200-ashoz. Természetesen jár hozzá egy SANA-II kompatibilis meghajtóprogram. A kártya egy alapkiépítésű A1200-ason nem valami gyors (1 Mbit/s átviteli sebességű), de a DTM szerint ez az érték jelentősen megnő Fast-RAM és/vagy turbokártya használata esetén.
A kártya ára: 349 DM.



DTM Computer Systeme
Dreiherrenstein 6a
65207 Wiesbaden-Auringen
Tel.: (06127) 99550
Fax : (06127) 66267

Fusion 60
A2000-hez

Az amerikai RCS Management Fusion turbokártya családja újabb taggal bővült, a Fusion 60-nal. Természetesen ez nem más, mint egy 50 MHz-es 060-as kártya egyelőre A2000-es gépekhez, az A4000-es és a 60 MHz-es változatok még fejlesztés alatt állnak. A kártya max. 32 MB 1×8 vagy 4×8 ipari szabványnak számító SIMM modulokat fogad.

LightWave 4.0
AMIGA, PC, SGI

Nagy port fog felkavarni a NewTEK bejelentése, miszerint még eben az évben kiadják a LightWave 3D animációs és modellező program 4.0-ás változatát, több géptípusra. Az Amiga tulajdonosok mellett mostantól kezdve a PC Windows, Windows NT alapú és Silicon Graphics gépek birtokosai is élvezhetik Allan Hastings és csapatának termékét. A különböző platformokon futó LightWave változatok tökéletesen kompatibilisek egymással.

És a nagy hír után lássuk mit fog tudni a 4.0: továbbfejlesztett karakter animáció - inverse kinematics, fizikai tulajdonságok és mozgások (szél, gravitáció stb.), a Modelerben pedig többszintű Undo. A legelőremutatóbb újítás azonban talán mégis az, hogy a LightWave 4.0-ás változattól kezdve nyitott: ún. Plugin rendszerű bővítéseket készíthet hozzá bárki. Ezek lehetnek új texturák, de akár animációs modulok is, amik új mozgásformákat tesznek lehetővé, egyszóval a bővítéseknek ezután csak a képzelet szab határt.

A LightWave 4.0 ára $995 bármely géptípusra. Az Amiga LightWave 3.5 felhasználók $149.95-ért lecserélhetik programjukat bármely géptípuson futó 4.0-ásra.

MaxonBasic
Basic a javából

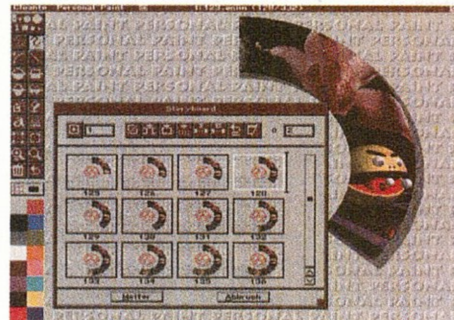
Sokan talán azt gondolják, hogy a Basic nyelv felett eljárt az idő. Nos a német Maxon Computer GmbH-nál jól érzékelhetően nem értenek ezzel egyet. Ennek az ellenérzésnek a megtestesítője a MaxonBasic, amely most 1994 vége felé lát napvilágot. A Basic fejlesztőrendszer lelke az editor, amelyben egyszerre akár több forrásszöveget is szerkeszthetünk, vagy akár le is fordíthatjuk őket. A Maxonbasic bármely Amiga operációs rendszer verziót támogat 1.3-tól felfelé, és utasításkészlete kompatibilis a jó öreg AmigaBasic és a Hisoft Basic nyelvekével. A MaxonBasic-hez jár az Amigás fejlesztő körökben jól ismert MonAM debugger/dissasembler. A MAxonBasic futtatásához szükséges minimális konfiguráció: 1 MB RAM, Amiga OS 1.3, lemezmeghajtó.

MaxonTools
ANC killer?

A MaxonTools nem más, mint a különböző programokat egyre-másra kibocsátó német Maxon Computer fájlkezelője. A cég magabiztosságára jellemző, hogy képesek kibocsátani a DiskMaster és a Directory Opus után egy hasonló jellegű programot. A MaxonTools természetesen képes fájlokat másolni, törölni, átnevezni, könyvtárakat létrehozni és törölni, valamint minden olyan dolgot megtenni, amely elvárható egy 1994-ben kiadott fájlmásolótól.
Természetesen a modern programok jegyében a felhasználói felület szabadon átdefiniálható, a menük és nyomógombok tetszőlegesen elhelyezhetők. Definiálhatunk különböző adattípusokat, amelyekhez különböző akciókat rendelhetünk. Természetesen minden funkció eléhető Arexx-ből is. Ha a MaxonTools felhasználói felületét a Workbench képernyőre helyezzük, akkor él az ún. Drag & Drop szolgáltatás is. Egy fájlra vagy könyvtárra ikonjának a MaxonTools ablakába dobásával is hivatkozhatunk. Az LhA archivumokat a MAxonTools közvetlenül támogatja.
Minimális konfigurácio: 1.5 MB RAM, Amiga OS 2.0, merevlemez.
Ára: 98 DM
Maxon Computer GmbH
Schwalbacher Str. 52.
65760 Eschborn
Tel.: (06196) 481811
Fax : (06196) 41137

PPaint 6.0
Animál is!

Egyre népszerűbb a Cloanto rajzolóprogramja a Personal Paint. Legújabb verziójában a 6.0-ás sorszámot viselőben már animációkat is készíthetünk, sőt a program ebből story-board-ot is képes előállítani. A PPaint-ból optimalizálhatjuk, majd lejátszhatjuk animációinkat. Ezen a fő újdonságon kívül apróbb módosítások, mint pl. töltés / mentés felgyorsítása jellemzők az új változatra.



Raptor Plus
Még gyorsabb

Az USA-ban több cég (Creative, DevWare) is forgalmazza a MIPS RISC processzor alapú, RAPTOR nevű multiprocesszoros rendering hardvert a Lightwave-hez. Nos, most megjelent a Raptor Plus, amelyet a Newtek gyárt és a Toaster magazin tesztjei szerint 27-54-szeres gyorsulást eredményez egy 4000/040-eshez képest. A két R4600-as processzort és 128 MB RAM-ot (bővíthető 256 MB-ig) tartalmazó Raptor Plus ára $16.895. Ez az ár nem tartalmazza a ScreamerNET szoftver és az ethernet kártya árát.

Fontkovács 2.5

Az amerikai Softlogik TypeSmith programja gyakorlatilag az egyetlen professzonális vektor-betűszerkesztő Amigára. Legújabb változatának a v2.5-nek legfőbb újdonsága a TrueType betűkészletek kezelése. A Mac és PC világban igen elterjedt betűket most már Amigán is használhatjuk. Javítottak még a program PostScript betűkezelésén (Enhanced Hints), több Arexx makrót tartalmaz és használhatóbbá tették a "printed fonts preview" opciót. Nagyon hasznos az új "Batch Convert" Arexx makró, amelynek segítségével egész könyvtárnyi betűkészletet konvertálhatunk át egyetlen gombnyomással tetszőleges formátumra (TrueType, PostScript, Compugraphic Intellifont, SoftLogik DMF, IFF RFF).
A program ára: $199.95

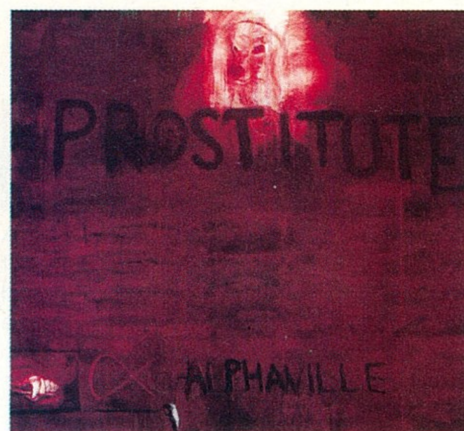
XiPaint 3.0
Xiii de jó!

A XiPaint nem más, mint egy 24 bites rajzolóprogram Retina és Picasso II grafikus kártyákhoz. A felhasználói felülete teljesen Intuiltion-szerű, így egy kicsit megláthatjuk, hogy hogyan is nézett volna ki az Amiga OS 24 bites megjelenítőkön. A XiPAint egyszerre több képet is képes kezelni, állítható mélységű, többlépcsős Undo-val rendelkezik, Alpha-csatornát is kezel, képes több kép egymáson való átvilágítására. Természetesen ezeken az inyencségeken kívül minden hagyományos rajzolóprogram funkcióval bír, sőt az egyes grafikus kártyákon elhelyezkedő speciális blitter műveleteket is támogatja.
MacroSystem GmbH.
Friedrich-Ebert Str. 85.
58455 Witten
Tel.: (02302) 80391
Fax : (02302) 80884

Marinov 'Gaborca' Gábor







Yello - Zebra

Nem hiszem, hogy emlékeztetnem kéne sokakat arra a bizonyos Essential Yello c. albumra, amely mintegy keretbe foglalta az együttes eddigi munkásságát, továbbá senkit nem kell emlékeztetnem a kvázi Best Of... válogatást megelőző csodálatos albumokra, hogy ne is soroljam tovább, volt például egy Baby c. lemezük is, a Stella címűről nem is beszélve. Most pedig itt az új album, a '94-ben megjelent Zebra. Persze elmesélhetném bő lére eresztve, hogy menyire nem hasonlít az eddigi zenéjükre, megspékelve egy-két olyan mellékmondattal, hogy viszont szinte nem is változott semmit a stílusuk ama bizonyos esszencia óta. Továbbá homályos értekezéseket lehetne megereszteni zenéről, ritmusról és még egy pár dologról, amelynek semmi de semmi köze nem lenne a valósághoz. A valóság pedig az, hogy ez a Yello lemez is nagyon jól sikerült. Boris Blank és Dieter Meyer ismét valami olyat kotyvasztott össze a svájci stúdióban, ami nemes egyszerűséggel szólva is kiváló. További méltatás alapjául szolgálhatnának az egyes számok, de ezt sem teszem meg. Akár ki is emelhetnék egy-két számot, nem nagy kunszt lenne eltalálni, hogy melyek a slágervárományos számok. De nem teszem meg, mert ezt a Yello lemezt egyszerűen önmagáért meg kell hallgatni és meg kell szeretni. Aki egy kicsit is kedvelte a Yello-t korábban, az nem bánja meg, hogy ha meghallgatja a két némileg öregedő számítógép-szakembert, hogy mégis mit találtak ki már megint. El is árulhatnám, de persze nem teszem. Legjobb lesz, hogy ha meghallgatod te is, valamint némi elismeréssel adózol a mestereknek, mert most már tényleg ilyen szinten tartanak, ha ez valaki előtt még kétséges lett volna.

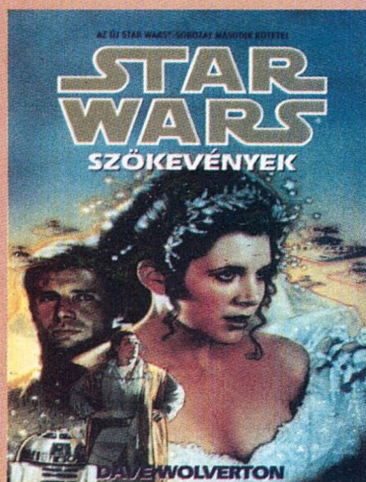
Nirvana
Unplugged in New York

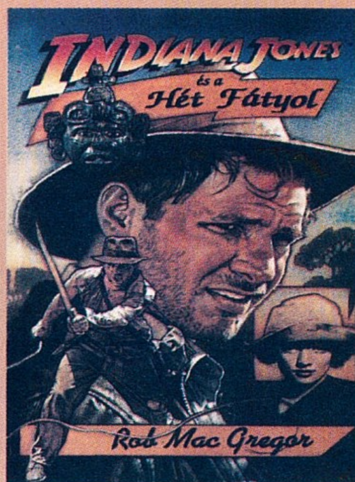
Amikor a felvétel készült akkor Kurt Cobain már igencsak rá volt csatlakozva arra a "hálózatra", amelytől nem sokkal később ki is készült rendesen. De a kákán is csomót kereső egyének nem is számítanak egy csöppet sem, a lényeg a lényeg: ez a Nirvana utolsó megnyilatkozása, tekintve, hogy az új énekesről és szerzőről szóló pletykák a mindeddig valótlannak bizonyultak. Saját tapasztalataim szerint is sokan vannak akik bizonyos macskanyávogással egyenértékűnek tekintik a Nirvana zenéjét. Rajtuk sajnos nem lehet segíteni, elégedjenek meg azzal, hogy a Modern Talking is mostanában készül új lemez kiadására. Ami pedig azokat illeti, akik el bírták viselni eddig is ezt a fajta zenét, amelyet a nagyokosok már számtalan osztályba és kategóriába besoroltak, nos ,nekik egyfajta örömet okozhat ez a lemez, ugyanis ékesen bizonyítja azt, hogy igazi zenéről van szó. Mindenféle nagy nevek emlegetésétől eltekintve azért megjegyezném , hogy voltak olyan csapatok, akik az MTV-vel konzultálva inkább elálltak attól, hogy az Unplugged sorozatban szerepeljenek, miután meghallgatták saját produktumukat. Persze van ebben a lemezben egy jó rész üzlet is, megspékelve ezzel azzal, de azért nem rossz hallgatni a zenét így némileg mezítlábasabban. A megrögzött Nirvanások is sok újdonságot találhatnak a lemezen, nem is beszélve két olyan számról, amely eddig csak koncerten hangzott el, lemezre még sohasem került. A lemez mindenesetre az igazán ajánlható kategóriát foglalta el nálam, s ezt próbáltam előadni eddig is: nevezetesen ezt a lemez meg kell hallgatni! Legalábbis annak aki szereti ezt a zenét.

Alphaville - Prostitute

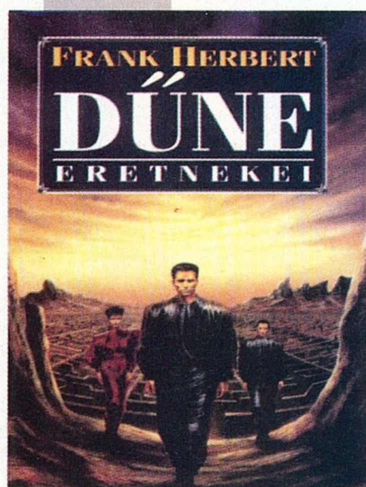
Szeretnék megnyugtatni mindenkit, hogy a címben feltüntetett szó nem fedi a valóságot, legalábbis a lemezzel kapcsolatban nem. Lehetnek akik arra számíthatnak, hogy a zene sokat gyengült a legutóbbi Alphaville album óta és ezért a sokatmondó cím. Ha egy kicsit nem vesszük figyelembe a Best Of.. válogatást, akkor azt lehetne mondani, hogy ez a lemez egyenes folytatása a harmadik Alphaville albumnak, amely igazán nem volt rossz, különös tekintettel az első két lemezre. Ez a német csapat, ha jól emlékszem Hamburgi társaság, szóval ez a csapat több slágert írt már, de mégsem erről emlékezetesek, legalábbis számomra nem. A hangulat amelyet legutóbb a már említett harmadik albumon teremtettek meg, nos ez a hangulat nehezen ereszti el azt, akit egyszer már megfogott különös varázsa. Ezek az emberek azok szerintem, akik hajlandóak leszenek némi pénzt áldozni az új lemezre és ők leszenek azok, akik jóleső érzéssel veszik tudomásul, hogy nem kellett csalódniuk. A banda még mindig azt csinálja amihez ért, vagyis hangulatos zenét ír mindazoknak, akik nem minden pillanatban vágynak valami felemelőre, valami katartikus élményre, hanem szeretik azt is, ha valaki egyszerűen csak kiválóan ért a hangszeréhez, valamint jól tudja azt is, hogy a hangja mire alkalmas. Nem kell sokat várni ettől a lemeztől, de mindenképpen méltó az ajánlásra, ugyanis még mindig magasan kiemelkedik a mostanában futó lemezek közül. Akinek nem CD-je, az ne vegye meg...

STILLA





Új Valhalla könyvek



Frank Herbert : Dűne eretnekei

Igazán nem szeretnék Herbert-mániás színben feltűnni, de az a Dűne V. olyan könyv amely mellett nem lehet csak úgy egy szó nélkül elmenni. Először is szerintem már elég sokaknak elegük van az újabb Dűne folytatásokból, nem azért mert nem jó az, ha valaki folytatja sikeres ötletének megvalósítását, csak jó lenne a szerencsétlen olvasók szempontjából, ha némi figyelmet is szentelne az újabb résznek. Bár terjedelmi okokból nem lehet panasz az íróra, mindig megtermeli a maga több mint ötszáz oldalát. A minőségről már több szó eshetne, ha ezen könyvismertetőnek csak és kizárólag a lehetséges olvasók elriasztása lenne a célja. El kell ismerni azonban, hogy ebben a részben már szinte történik is valami és ez hihetetlenül izgalmassá teszi a sztorit, különös tekintettel az előző részekre. Új ötletek merülnek fel, tombol a sztori és szinte már egy izgalmas Sci-fi-re emlékeztet a regény. Aki viszont egyre jobban beleélte magát abba, hogy ha törik, ha szakad elolvassa a könyvet, azt óva kell intenem a túlzott lelkesedéstől. Szóval ez egy felemás könyv, nem szabad túl sokat várni tőle, de nem is szabad azonnal leírni, bár megvallom őszintén, amikor megláttam, akkor csak vállat vontam, mondván egy újabb Dűne na és???? Persze ez egy igen elhamarkodott vállvonogatás volt, mert néhány száz lappal később kénytelen voltam megállapítani, hogy ez nem is olyan rossz. Mindenesetre aki benne van ebben a homokdomb sorozatban, az vegye a fáradságot és olvassa el, legalább azért, hogy ne maradjon le és a hatodik rész eseményei ne érjék váratlanul. Nem tudom persze, hogy lesz-e hatodik rész, mindenesetre inkább már a Mona Lisa Overdrive-ot olvasnám ronggyá, nem is beszélve a Burning Chrome-ról...

Sat - News

Most hogy a Multichoiche "áldásos" tevékenységéből kifolyólag egyre jobb és jobb minőségű dekóderekhez juthat az ember, egyre jobban terjed az úgynevezett "eredeti SKY kártya" nevű betegség. A műholdvevővel rendelkező kisebbség figyelmét szeretném felhívni arra, hogy nem mind SKY ami fénylik, továbbá nem csak a kártya feltörésére szakosodtak emberek, hanem a védelmek írására is. Miután nálunk nem igazán lehet hetente más kártyát beszerezni, így aztán nem is igazán éri meg mindenféle vacakot megvenni és boldogan használni a legközelebbi kódváltásig. Egyszóval nem igazán érdemes beruházni ilyesmibe, én idejében szóltam....

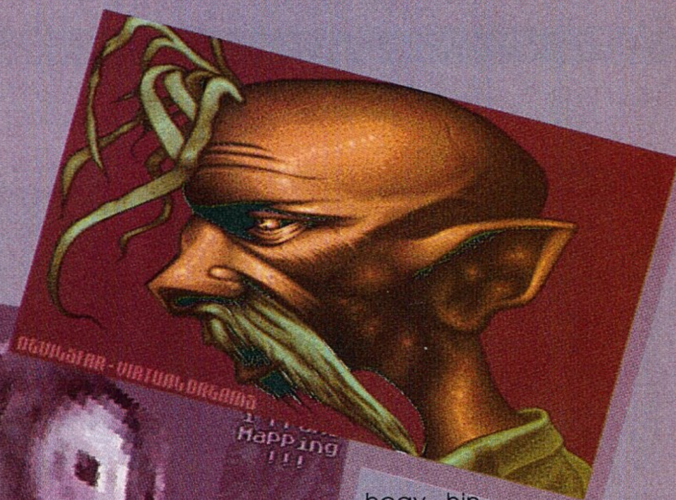
Kyle Sternhagen - Agyvihar, Paranoia...

Nem kétséges, hogy újabb sorozattal állunk szemben, amely ráadásul nem is valamely nemzetközileg ismert és elismert író műve, hanem... Mindenesetre ehhez képest nagyon tökéletesre sikerült a mű, különösen az a része, ahogy virtuóz módon második részt kreál az író az egyébként sem túl ötletdús első résznek, szemérmetlenül másolva és lopva Wiliam Gibson Neuromanceréből. Persze nem tudhatjuk, hogy esetleg a nagy Wiliam kitől akasztott le egykét ötletet, de legalább átdolgozta egy kicsit, valamint hosszasan erőltette az agyát, hogy ne szó szerint másoljon más könyvekből, hanem legalább valami szinonimát kreáljon a szóban forgó témához. Ha már egyébként itt tartunk, akkor még annyit, hogy ha véletlenül valaki még nem vette meg az Időjárőr 2-t, az ne is tegye meg. Bár meg kell mondanom, hogy ennyi pénzért ennyi sajtóhibát ritkán kaphat az ember, ugyanis oldalanként kb. 20 hiba van, ami egy idő után eléggé idegesítő, főleg akkor, amikor a sztori sem bírja lekötni az embert, ugyanis híján van minden vonzóerőnek.

STILLA

DEMOLOGIA

Hi Dudez!!!
Aga-in jelentkezik a demologia, és ha lehet akkor még power-full-abb mint valaha. Minek után a dezign mellé egyre inkább kreativitás is társul, bátran meg merem kockáztatni, hogy az alábbi demobunch: apokaliptikus mivoltáról árulkodik.



Pee Wee/Complex
Code: Raw Style
Gfx: Noogman, Sol
Msx: Audiomonster
Raytrace: Oliver Reusz
Ismételten igazi szenzáció kiadására került sor a SUXX 4EVER elvet valló group gondozásában. Azt hiszem minden elfogultságom ellenére



állíthatom, hogy egyértelműen Eurochart toplista várományos. Minden rávezetést nélkülözve már rögtön az elején hidegzuhanyként éri az embert az a zoomrotated rutin, amely felfeszítődik egy gömbre, ezzel is újabb bőrt lenyúzva a témáról. Majd egy minden eddiginél hatásosabban megvalósított 1 pixelig lehatoló verziója bizonyítja, hogy van új a nap alatt. Egy félelmetesen gyors fractal landscape-on tükröződik, a remekmű vízválasztó a történelemben. Végül egy gyönyörűen kivitelezett locomotive raytrace endanimation menti meg pszichénket a narkotikus állapot bekövetkezésétől. Audiomonster kísérődallama pediglen mi tagadás, sajnos HIBÁTLAN lett.



Booo II/Melon Dezign
Code: Performer
Gfx: Walt, Joachim
Msx: Travolta

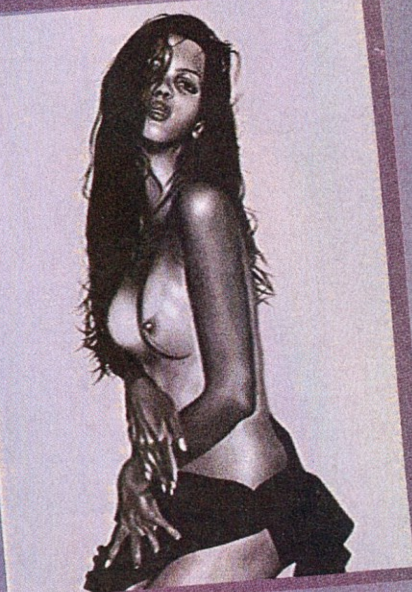
A csapat, amely annak idején korszakalkotó tevékenységével új irányvonalat adott a demozásnak, most újra előrukkolt valamivel, amely természetesen mint mindig, ezúttal is valami egészen egyedi téma. Első alkalommal megtekintvén a produkciót bizony még én is meglepődtem azon, hogy hindu zenei aláfestést rendeltek a történésekhez. A nem éppen álmaim netovábbját nyújtó effektus többszöri megtekintés után már igazán kellemessé transzformálódott. Az A500 rulez elvet valló csoportosulás erősen lázadásgyanús módon viselkedik. Megvillantják a még kiaknázatlan lehetőségeket 8 darab vektorkocka jóvoltából, amelyek egymásba vannak ágyazva, és full screenen olyan gyorsak, mint a mostani AGA algoritmusok. A mindenki által jól ismert logo most térsíkokat átszaggatva kelt illúziót a bámészkodókban. Végül közlik ve-









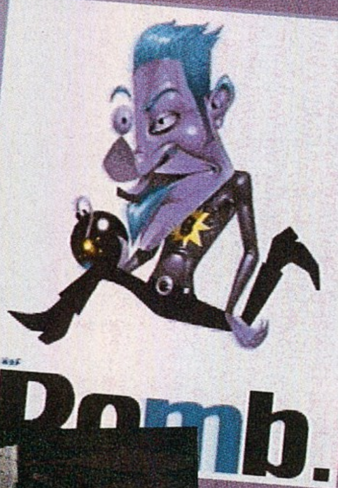


lünk, hogy a 256 colors nem teszi jobbá egy grafikus képeit, maximum giccsesebbé. Természetesen a következő fázisban ezt illusztrálják is egy 64 színű freskóval, amely ráébresztésül szolgálhat arra, hogy nagy hümmögések közepette talán igazat adjunk nekik.

Casual/Bomb
Code: Gengis
Gfx: Hof, Walt
Msx: Clawz
Miután fent említett tagok elhagyták a Complex kötelékét, saját csapat létrehozásától remélik a jövőben bekövetkezendő, minden bizonnyal átütő sikerüket. A groupname zoomrotációja önmagában nem igazán lenne félelmetes, csak az a helyzet, hogy nem sajnálták a forráskódból a szinusztáblázatot sem. Maga a tökély. Talán így tudnám leginkább jellemezni azt a fejenként 98 faces / 6 bitplanes paraméterű körgyűrűpárost, amely egymásba fonódva 196 oldalas, s ezáltal meglehetősen inconvexgyanús vektorrutinként emészti fel a gépidőt. Lábjegyzetként konstatálom, hogy lightsource-os. Tisztítótűz gyanánt az ezúttal is hibátlanul időzített stuff egy gigantikus inconvex -B- logo segítségével a vektorgeometria szabályait kimerítve grafikus logoba megy át. That's design!!!

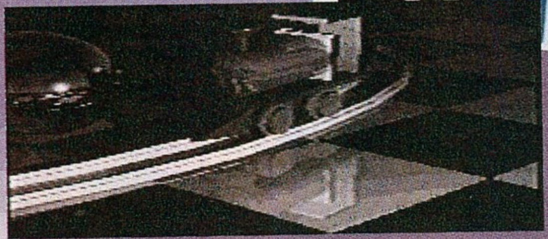
Imagine/Dreamdealers
Code: Pib
Gfx: Antony
Msx: Chrylian
Leginkább a mozi élményével felérő hatás az, amely árad a guy-ok attraktív faktorából. A DRD studio/pictures, illetve a dolby stereo megfeleltetés igazán helytállónak bizonyult a demo megtekintése alatt. Minden rutinuk fullscreen-es, és nem szélesvásznú! Egy cool girlie megtekintése után rövidesen viszontláthatjuk őkelmét zoomrotated formában. A recept persze úgy szól, hogy végy hozzá még egy kis szinusztabellát is. Ha valaki már megcsinálta a fraktálok zoomrotated verzióját, mi mért ne csináljunk meg ugyanazt két darab egymás síkjában elhelyezett függvénnyel, amelyek ellentétes irányban pörögnek, s természetesen ha fedik egymást, akkor újabb színátmenetek jönnek létre. Valószínűleg így elmélkedhetett a programozó is pár héttel ezelőtt. Persze azért nem árt megjegyezni, hogy mirrorcheating fogás áldozatai vagyunk titokban. *-When Kid Clay is lost in legoland-* felvezetéssel tanúi lehetünk egy páratlan eseménynek. Nevezetesen a legelső rutin feltuningolt változatával nézhetünk farkasszemet, amely abban nyilvánul meg, hogy pár sornyi rastertime kicsikarásával a háttérben még move-ol egy képet. Már éppen hiányoltam a texturemappet, amikor váratlanul előbukkant őkelme. Na mit hozott magával? Úgy van! Szinusztáblát. No comment...





Akik valamennyire érdeklődnek a demomakerek magánéletével kapcsolatban, azok kedvéért néha majd elejtek egy kevés érdekességet imitt-amott. Ezúttal az a jó hírem van, hogy a Cryptoburners után minden kétséget kizáróan a Dreamdealers is CD kibocsátását fogja eszközölni a közeljövőben. Ne lepődjünk meg túlzottan, ha az MTV news tudósításban felüti fejét a hír, miszerint új tehetség született. Ebben az esetben ugyanis nem összecserélt papírokról, és holmi tv-s baklövésről van szó.

Rainbow





TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat
3. Cannon Fodder
4. Chaos Engine
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Bubba & stix
10. Raptor

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. F14
4. Overlord
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Star Crusader
8. Indy Car Racing
9. Pacific Strike
10. Microsoft Flight Sim. 5.0

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.
2.	Ultima VIII	rol.
3.	SHL Hoboken	rol.
4.	Inherit the Earth	adv.
5.	Alone In The Dark 2.	adv.
6.	Beneath the Steel S.	adv.
7.	Ishar III	rol.
8.	Betrayal at Krondor	rol.
9.	Elder Scrolls	rol.
10.	Heimdall II	adv.

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. System Shock (Origin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Colonization (MicroProse)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Alien Legacy (Sierra)
8. Pacific Strike (Origin)
9. 1942 (Microprose)
10. Chaos Engine (Mindscape)

STRATÉGIA

1. Colonization
2. Settlers
3. Theme Park
4. Lords of Realm
5. Reunion
6. Ultimate Domain
7. UFO
8. Battle Isle 2
9. Alien Legacy
10. K240

FILM

1. Schindler listája
2. Két tûz között
3. Apám nevében
4. Végveszélyben
5. Maverick
6. Féktelenül
7. A Holló
8. Flintstones
9. Rapa Nui
10. Aladdin

SAKMAN's TOP 10

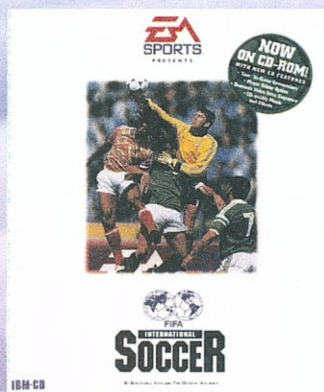
1. Doom II - Hell on Earth
2. Alien Legacy
3. UFO Enenmy Unknown
4. Reunion
5. Suphero L. of Hoboken
6. Settlers
7. Raptor
8. Indy Car Racing
9. Chaos Engine
10. Doom

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.

AUTOMEX MULTIMEDIA CD CENTER MINDEN ÁRON VERSENYBEN

Ha bármely, általunk is forgalmazott Cd ROM-ot máshol olcsóbban kínálják, mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!





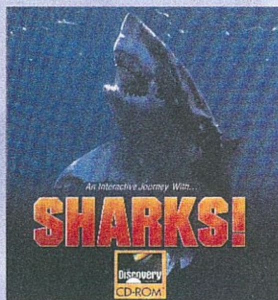
A legjobb animáció ami eddig csak megjelent egy foci játékban. Igényes edzői interfész; 48 nemzetközi csapat; bajnokságok; digitizált szurkolás - mindez egy CD-n!

CD-ROMoljon velünk!

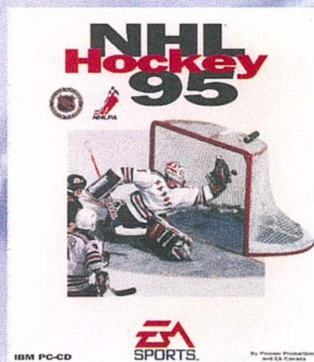
MICROSOFT HYPERPAK 5 CD-VEL — **CSAK 18990 Ft**

Joystick	1500
Ms Encarta	12790
Ms Works	9990
Ms Money	8790
Ms Musical Instruments	16990
Ms Golf	8790
	58850

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák. Amíg a készlet tart!



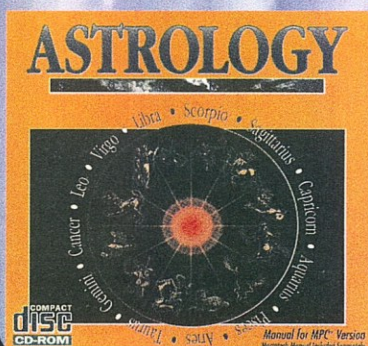
Merüljünk alá, tapasztaljuk azt a szédületes sebességet, erőt és változatosságot ami a cápák világát jellemzi. Hasonlítsd össze a különböző fajtákat, a 6"-től a 45' hosszúságúig. Tanuld meg mit tegyél ha cápával találkozol!



Ez nem egy megszokott kupa, hanem a Stanley kupa! Csak a szigorú 84-es NHL bajnokság nyertes csapatai jogosultak e kupára. Az NHL '95 egy bajnokság nyitányával kezdődik.

A többi már csak a te dolgod...

Fedezd fel a családoddal, barátaiddal és híres emberekkel való kompatibilitásodat. Tanulj az égi jelenségekről és azok befolyásáról. Olvasd a napi részletes horoszkópodat!



Az Einstein-al felülről kompatibilis személyek jelentkezését várjuk CD-ROM leírások készítéséhez. A legjobbakat díjazzuk! Klónok, kalandorok kíméljetek!

Új üzlet - új ROMok
elegancia, színvonal, jó árak
a CD BYTE-ban

"Egy új döfés a konkurenciának..."

Panasonic

Irodatechnika

A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatója!



KX-P4400i/4401

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058